



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017.

TRABAJO ACADÉMICO:

Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “El Lirio” - Cutervo – 2016

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Por:

Lic. Juana Dialeni Tapia Delgado

Asesor:

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca, Perú

2024



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
.....
Suana Dioleni Tapia Delgado
.....
DNI: 27296887
.....
Escuela Profesional/Unidad UNC:
.....
Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente
.....

2. Asesor:
.....
Dr. Jorge Daniel Díaz García
.....
Facultad/Unidad UNC:
.....
Facultad de Educación
.....

3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor

4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico

5. Título de Trabajo de Investigación:
.....
Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización
.....
en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa
.....
Inicial "El Urco" - Cutervo 2016
.....
.....

6. Fecha de evaluación: 21 / 02 / 2024

7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)

8. Porcentaje de Informe de Similitud: 22 %

9. Código Documento: 3117:333922791

10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 21 / 02 / 2024

<i>Firma y/o Sello Emisor Constancia</i>

Jorge Daniel Díaz García Nombres y Apellidos
DNI:

COPYRIGHT©2024
JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
Todos los Derechos Reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017.

TRABAJO ACADÉMICO:

**Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “El Lirio”
- Cutervo – 2016**

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Por:

Juana Dialeni Tapia Delgado

JURADO EVALUADOR

Mg. Teresa Elguera Jara
Presidente

Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez
Secretaria

Lic. Demóstenes Marín Chávez
Vocal

Dr. Jorge Daniel Díaz García
Asesor

Cajamarca, Perú

2023

A:

A Dios, por darme fortaleza espiritual para no decaer en mis aspiraciones académicas; a mi familia, quienes se han constituido en el soporte emocional, para seguir adelante en mis objetivos profesionales.

La autora.

AGRADECIMIENTOS

Con eterna y profunda gratitud, a los niños de la Institución Educativa Inicial El Lirio, Cutervo, por haberse involucrado en los procesos pedagógicos, con bastante motivación y espontaneidad, durante el desarrollo de las actividades programadas.

A la Universidad Nacional de Cajamarca, por darme la oportunidad para lograr el éxito profesional, concluyendo satisfactoriamente mis estudios de Segunda Especialidad.

Al señor asesor Dr. Jorge Daniel Díaz García, mi profundo y sincero agradecimiento por haberme asesorado en este informe de investigación.

La autora.

ÍNDICE

ÍTEMS	Pág.
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural.....	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	5
1.3.1. Planteamiento del problema	5
1.3.2. Formulación del Problema.....	7
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
III. SUSTENTO TEÓRICO	9
3.1. Marco teórico	9
3.1.1. Teoría de las relaciones interpersonales en el contexto educativo de Bahamonde .9	
3.1.2. Enfoques sobre el desarrollo de las competencias en el Área de Personal Social.10	
3.1.3. Teorías de la deconstrucción de Jacques Derrida	15
3.1.4. Estrategias de enseñanza en educación inicial	16
3.1.5. Teorías sobre el juego tradicional.....	17
3.1.6. Teoría del juego como recurso educativo.....	20
3.1.7. Características del juego	21
3.2. Marco conceptual.....	22
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	24
4.1. Tipo de investigación	24
4.2. Objetivos de la investigación	24
4.2.1. Objetivo general	24
4.2.2. Objetivos específicos	24
4.3. Hipótesis de acción.....	25
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	25
4.5. Población y muestra.....	25
4.5.1. De enseñanza	26
4.5.2. Para el aprendizaje	27
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	28
Objetivos de la propuesta pedagógica.....	28

5.1.	Matriz del plan de acción	29
5.2.	Matriz de evaluación hipótesis de acción	30
5.2.1.	De las acciones	30
5.2.2.	De los resultados.....	30
VI.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	31
6.1.	Presentación de los resultados y tratamiento de la información	31
6.1.1.	Análisis de la sesión de aprendizaje	31
6.1.2.	Aplicación de las estrategias de investigación acción	33
6.1.3.	Análisis de los diarios reflexivos	34
6.1.4.	Procesamiento de la información de la prueba de entrada y de salida	35
6.1.5.	Procesamiento de indicadores por sesión de aprendizaje	40
6.2.	Triangulación	42
6.3.	Lecciones aprendidas	43
VII.	DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
7.1.	Matriz de difusión	44
	CONCLUSIONES	46
	SUGERENCIAS	47
	REFERENCIAS.....	48
	ANEXOS	51
	ANEXO 01: TALLERES DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE.....	52
	TALLER DE APRENDIZAJE 01	52
	ANEXO: 02 EVIDENCIAS FOTOGRAFÍAS	92

RESUMEN

El presente estudio titulado los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016 tiene como propósito mejorar la práctica pedagógica relacionada con la aplicación de estrategias metodológicas para desarrollar los procesos de socialización en los alumnos de 5 años. Por lo que se formuló la siguiente hipótesis la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente mi práctica pedagógica en el desarrollo de los procesos de socialización de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016. Se aplicó una metodología cualitativa, de investigación acción pedagógica, porque la mejora del aprendizaje de los estudiantes implica un mejor desempeño del docente, generando nuevos conocimientos, métodos y estrategias durante la reconstrucción de la práctica docente. Según los resultados obtenidos se concluye que a través de un plan de acción pedagógica factible e innovador, que comprende la aplicación de estrategias metodológicas con enfoque comunicativo textual, favorece la reconstrucción de la práctica pedagógica e incrementa, significativamente, las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra.

Palabras claves: Juegos tradicionales, procesos de socialización

ABSTRACT

The present study entitled traditional games to optimize socialization processes in 4-year-old students of the initial educational institution El Lirio, Cutervo 2016 has the purpose of improving the pedagogical practice related to the application of methodological strategies to develop the processes of socialization in 5-year-old students. Therefore, the following hypothesis was formulated, the application of traditional games significantly improves my pedagogical practice in the development of the 4-year socialization processes of the initial educational institution No. El Lirio, Cutervo, 2016. A qualitative methodology was applied, of pedagogical action research, because the improvement of student learning implies a better performance of the teacher, generating new knowledge, methods and strategies during the reconstruction of teaching practice. According to the results obtained, it is concluded that through a feasible and innovative pedagogical action plan, which includes the application of methodological strategies with a textual communicative approach, favors the reconstruction of pedagogical practice and significantly increases social skills in students of the sample.

Keywords: Traditional games, socialization processes

INTRODUCCIÓN

La educación se encuentra en un proceso de cambio a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal; sin embargo, un sector significativo de docentes del nivel inicial, aún aplican estrategias obsoletas, nada motivadoras y descontextualizadas, que no generan aprendizajes significativos en los estudiantes; como tampoco contribuyen tanto al desarrollo integral de los niños como al desempeño pedagógico de las maestras.

Frente a esta realidad, se propone una metodología del juego tradicional, como proceso mediador y de interacción entre la docente y los estudiantes, para desarrollar actitudes socioafectivas y coadyuvar con la socialización y formación de la personalidad de los niños en el contexto escolar. Esta actividad lúdica, sin duda, facilita el desenvolvimiento social, generando constantes interacciones con la finalidad de compartir experiencias y fortalecer las relaciones sociales, proporcionadas por la familia y por la escuela, para que el infante construya su autonomía, refuerce sus sentimientos y actitudes positivas; además de incrementar su seguridad emocional.

El juego tradicional, como medio de integración, afianza el desarrollo no solamente socioafectivo, sino también el cognitivo; en consecuencia, las docentes deben promover un clima de confianza, afecto y empatía, logrando que los estudiantes aprendan con autonomía, seguridad, confianza, factores tan esenciales para afianzar el desarrollo integral de los niños; obviamente, aplicando una comunicación horizontal y clara; así como de permitir la transmisión de sentimientos y estimular la creatividad e imaginación, durante los procesos pedagógicos.

El presente trabajo académico plantea el siguiente objetivo mejorar mi práctica pedagógica a través de la aplicación de los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “El Lirio”, Cutervo, 2016. Para lograr este propósito, se contó con las teorías psicopedagógicas,

de los juegos verbales de Condemarín, los procesos de socialización Bugental y Goodnow y las habilidades comunicativas según MINEDU, las cuales se han constituido en un soporte importante para mejorar el desempeño disciplinar y pedagógico, obteniendo como resultado una adecuada convivencia escolar y la mejora de los procesos de socialización entre los estudiantes, estudiantes-docente y padres de familia.

El presente informe se encuentra organizado en siete capítulos, como se indican: Capítulo I, constituido por la caracterización de la práctica, el entorno social, el planteamiento y formulación del problema de investigación. El capítulo II corresponde a la justificación de la investigación teórica, metodológica y práctica. En el capítulo III, corresponde al marco teórico y conceptual con las teorías y enfoques relevantes para la investigación. En el IV capítulo, se presenta la metodología de la investigación que incluye los objetivos, hipótesis, la población, la muestra, los métodos e instrumentos de recolección de datos. El capítulo V comprende el plan de acción pedagógica y de evaluación. El capítulo VI plantea la discusión de resultados, visualizados en tablas, interpretados y discutidos en relación a la teoría. Por último, el capítulo VII comprende la difusión de los resultados y finalmente se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias y anexos.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

El presente trabajo de investigación parte con el diagnóstico inicial de la práctica pedagógica, vinculada con los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo, 2016, para aplicar el proceso de deconstrucción, es decir descomponer el todo en sus partes; sin embargo, se ha percibido constantes obstáculos durante la facilitación de las actividades de enseñanza-aprendizaje acerca de los procesos de socialización en los estudiantes, debido a la inadecuada aplicación de estrategias, por parte de la docente, para facilitar actividades constructivas y significativas en los estudiantes. En consecuencia y tomando lo indicado anteriormente, se ha creído conveniente rescatar y seleccionar algunos juegos tradicionales de la comunidad (matagente, el lobo se fue a la guerra, pasar, pasar; la gallinita ciega, el nombre de mi amigo es y stop, la cebolla, el rayuelo, el gato y el ratón, caliente, caliente, frío, frío; las escondidas, etc.), con la finalidad de ponerlos en práctica con los estudiantes de 4 años de edad, con la finalidad de mejorar los procesos de socialización. En muchos casos los niños presentan características de timidez, son cohibidos, poco integrativos, poco sociables, entre poco comunicativos, otras características.

Frente a esta situación real, se tiene a la metodología de los juegos tradicionales, como un proceso estratégico de socialización, que permite interactuar a los niños y la docente durante los procesos de aprendizaje, puesto que desarrolla y fortalece habilidades de socialización, inclusive mejora las relaciones interpersonales como su empatía, autoestima, autoconcepto, autoconfianza, en diferentes escenarios comunicativos, los cuales se pondrán en práctica para integrarse con facilidad no solamente en la escuela, sino también en el hogar.

Es innegable que los procesos pedagógicos, ejecutados por las docentes, lamentablemente, no satisfacen las expectativas de aprendizaje de los niños, ya que se muestran inexpresivos, apáticos, cortantes; es decir, insociables, factores que contravienen a la construcción de los procesos de aprendizajes, por cuanto el educando se mostrará reactivo a

trabajar en equipo con sus pares. En consecuencia, la pedagogía aplicada es eminentemente tradicional, teórica y memorística, ya que las estrategias son rutinarias y descontextualizadas, que no generan participación activa ni motivadora en niños de 4 años, hecho que atenta contra la optimización de los procesos de socialización.

A partir de las aseveraciones, la práctica pedagógica debe modificarse, considerando la autorreflexión y la autocrítica de las maestras, porque su desempeño no contribuye con la aplicación de los momentos didácticos de las clases, aspecto que preocupa por cuanto los educandos, aún no propician un clima escolar agradable y de confianza, se muestran agresivos, intolerantes, desconcentración para desarrollar tareas, faltas de respeto o conductas negativas, dentro y fuera del aula.

En la investigación, se propone el compromiso de aplicar los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años, apoyado de un trabajo colegiado con las docentes de la institución para mejorar no solamente el desempeño en el aula, sino para fortalecer las estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La Institución Educativa Inicial N° 605 se ubica en el caserío “El lirio” a 2km y ½ del distrito capital con una población de 200 habitantes. Sus habitantes muestran bajo nivel cultural y con grado de instrucción primaria y secundaria incompletas, puesto que se dedican a las actividades agrícolas -siembran la mayor parte papa maíz y menestras que expenden en el mercado de la zona los días jueves y domingos.

Asimismo, realizan actividades ganaderas y elaboran diferentes productos lácteos; además de abocarse a la crianza de animales menores. De igual manera, algunos pobladores se dedican a la albañilería para llevar el sustento diario a su hogar. De otro lado, presenta un clima variado y presenta un relieve muy accidentado.

Después de las actividades agrícolas y ganaderas, los pobladores practican deporte como el

fútbol, para luego terminar consumiendo licor, situación muy lamentable, porque se ha vuelto en una malacostumbre que ha generado varios casos de alcoholismo; además de ocasionar, en los niños, problemas de socialización.

La institución educativa fue creada con Resolución N 4522-2013-ED CAL del 20 de marzo. Se puede acceder, fácilmente, en carro, moto o acémila; además se encuentra a 25 minutos de la capital e la provincia, desde donde se observa a la ciudad por ubicarse en la parte alta; es decir, al sur de Cutervo.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

1.3.1. Planteamiento del problema

En cada una de las realidades socio educativas y culturales se presenta una diversidad de problemas relacionadas con la práctica pedagógica de los profesores y del aprendizaje de los niños; actualmente, no se esta logrando los aprendizajes esperados, es más no se logra las competencias planteadas por el Ministerio de Educación; de la misma manera, los estudiantes no responden a las exigencias e incertidumbre de la sociedad actual, es decir ser estudiantes de calidad. De la misma manera, existe un gran problema de los docentes, los mismos que carecen o son inconsistentes en el diseño y manejo de estrategias de aprendizaje.

La dimensión socioafectiva promueve, en los niños, el respeto a los derechos humanos y la práctica de los valores fundamentales para lograr vivir en paz y fortalecer la convivencia escolar; así como de mejorar la convivencia democrática y participativa, principios que se basan en el respeto a la dignidad humana y a la superioridad de los derechos de la persona, logrando potenciar el desarrollo personal, el pensamiento crítico, creativo, los aspectos lúdicos, comunicativos y científicos.

Sin embargo, en el contexto rural, lamentablemente, la población escolar de los diferentes niveles educativos evidencia precariedad a nivel académico y socioemocional, porque, en el hogar mucho se ha descuidado el control de las tareas o aprendizajes de los niños; por si fuera poco,

también se percibe problemas en la comunicación, el afecto, la capacidad de escucha, la tolerancia, la comprensión, entre otras habilidades, que contravienen a la formación integral de los alumnos.

A partir de estas aseveraciones, los docentes deben aplicar metodologías activas, pertinentes y eficaces para que los estudiantes construyan sus aprendizajes en las diferentes áreas. En tal sentido, se propone como parte del proceso pedagógico a la metodología del juego tradicional, puesto que se constituye en un elemento adaptable y flexible con la finalidad de potenciar las habilidades sociales, emocionales y éticas, impactando de manera positiva en una formación integral, intencionada y gradual, para alcanzar los niveles de logro esperados en los educandos.

En relación a las habilidades, antes mencionadas, se aprenden y se desarrollan, en los alumnos, ya que favorece el desarrollo humano, cuyo propósito permite evolucionar de manera permanente, evidenciando habilidades de socialización. Esto se logra con el acompañamiento no solo de la docente, sino de los padres de familia, por cuanto demanda procesos de enseñanza continuos, de manera formal e informal, para adquirirlas; inclusive, se debe aplicar, también, para adquirir habilidades intelectuales o cognitivas, las cuales requieren de estimulación continua para mejorar el desarrollo estudiantil.

Sin embargo, se percibe un profundo desconocimiento acerca de las habilidades sociales y la manera de estimularlas, a pesar de ello, la gran mayoría de los profesores manifiestan que son esenciales en la formación socioafectiva y en el normal desarrollo de las prácticas educativas. Sumado a esto, es importante resaltar que los niños requieren de espacios de interacción con el mundo tanto cultural como social, considerando su contexto, para fortalecer su participación e integración como seres gregarios, quienes deben ser partícipes de crear un clima de convivencia adecuado, cuyo propósito permitirá promoverse el respeto, el compartimiento de las emociones, sentimientos; además de construir su identidad, su personalidad, sus saberes, sus creencias y sus valores; así como el sentido de pertenencia.

Frente a esta realidad, en el contexto regional, la Institución Educativa Inicial El lirio - Cutervo, no es ajena a la problemática descrita en los párrafos anteriores, porque se ha podido constatar que los estudiantes evidencian serias limitaciones y restricciones para interactuar, eficientemente, con sus pares o con los demás actores educacionales. Esta situación, claramente, se refleja cuando la docente ejecuta los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula; en tal sentido, se debe enfatizar los factores que se involucran en la socialización, por cuanto es un pilar importante para la construcción de los aprendizajes en los estudiantes, ya que al relacionarse con otras personas adquieren mayor confianza, seguridad; así como de elevar su autoestima, capacidad comunicativa y volitiva para aprender. Estas habilidades blandas permitirán la realización de actividades pedagógicas, con el objetivo de responder al problema planteado; además de involucrar los niveles de socialización que presentan los estudiantes de la I.E.I. “El Lirio”, específicamente de los estudiantes de 4 años, y por otro lado determinar qué técnicas y/o estrategias se debería ejecutar para darle tratamiento al problema, que contraviene a una formación educativa integral y de calidad.

1.3.2. Formulación del Problema

¿Cómo aplicar los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial El Lirio, Cutervo, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El aporte de la investigación se sustenta en la teoría de las relaciones interpersonales de Bahamonde, en los enfoques del área de Personal Social, en la teoría de la deconstrucción de Jacques Derrida y en la teoría del juego tradicional del MINEDU, entre otros, que enfatizan en la relación que existe entre educación y factores sociales, con el fin de adoptar patrones sociales como propios, para lograr la autorregulación en los estudiantes, ocasionando cierta independencia al momento de adaptarse a un determinado contexto. Ambos enfoques se orientan a incrementar los conocimientos y a desarrollar de competencias socioemocionales de los niños de 4 años, contribuyendo al desarrollo de sus capacidades no solamente

cognitivas, sino afectivas y sociales, las cuales se van a adquirir de manera progresiva, aplicando estrategias del juego en el desarrollo de las actividades pedagógicas.

La investigación se justifica metodológicamente, porque contribuyó a promover, a través de las estrategias de los juegos tradicionales, experiencias novedosas para mejorar los procesos de socialización de los niños de educación inicial, utilizando diarios de campos, lo cual permitió identificar el problema; además de trabajar las sesiones de aprendizaje, que se enfocan a contrarrestar la carencia de habilidades sociales. De igual manera, se aplicó diversas formas de enseñanza, que ha permitido a los docentes elaborar sus propios materiales; para que así se desarrolle la creatividad y favorezcan aprendizajes más efectivos.

Por último, la investigación suscitó una reflexión crítica y reflexiva de la práctica pedagógica en el nivel inicial, con el propósito de reconstruir los procesos metodológicos sobre la enseñanza de los juegos tradicionales para fortalecer los procesos de socialización de los educandos. En consecuencia, sirvió de apoyo para diferentes prácticas educativas, beneficiando a los estudiantes, quienes se enfrentarán a diversas realidades educativas.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría de las relaciones interpersonales en el contexto educativo de Bahamonde

Esta teoría sostiene que los vínculos entre las personas se manifiestan entre pares; obviamente, se fortalece en una determinada sociedad. En tal sentido, Bahamonde (2018) refiere que el individuo, como ser social, interactúa de manera permanente en toda su vida y, dentro de esta, se menciona a la etapa escolar, que requiere de las relaciones entre docente-estudiante y estudiante-estudiante bajo ciertas condiciones, las cuales se van a crear un ambiente agradable de buena convivencia.

Desde otra óptica, Echeverría (2016) puntualiza que las relaciones interpersonales, los conocimientos, las destrezas, las actitudes y los valores se aprenden con la práctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de las interacciones diarias, que se suscitan en el salón de clases y en otros espacios de escuela. En este sentido, los estudiantes, cuando adquieren las normas y los valores, ponen en práctica, porque comienzan a vivir en armonía, logrando una convivencia armónica, democrática y justa dentro del contexto educativo y social.

Entonces, si los educandos aceptan las normas y los reglamentos, se encuentran preparados para desenvolverse dentro de una convivencia escolar adecuada, que permita el desarrollo integral no solamente como estudiante, sino como ser humano, asumiendo actitudes de interacción con los demás para contribuir con el beneficio de todos.

Bahamonde (2018), asevera que la educación implica un proceso de relación, ya que los docentes transmiten conocimientos, desarrollan procedimientos y refuerzan los valores de sus alumnos. Bajo esta perspectiva, las relaciones interpersonales, en la escuela, ocupan mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, puesto que los resultados dependerán de las relaciones y de las características de la interacción entre el docente y los estudiantes.

Queda claro que los docentes influyen y apoyan a sus estudiantes a mejorar sus procesos de socialización con sus compañeros, aplicando estrategias pertinentes, para impulsar las buenas relaciones y el compañerismo. Por tal razón, la escuela se convierte en un ambiente propicio para que los niños de otros lugares, con otras costumbres y tradiciones se acepten y se comuniquen, a través del juego, compartiendo sus afectos, sus emociones, sus puntos de vista a la hora de recreo o de compartir actividades extraacadémicas y reforzar un clima educativo armonioso.

Las relaciones interpersonales promueven la socialización en las instituciones educativas, con el propósito de fortalecer una cultura de la tolerancia y del respeto mutuo entre los actores educativos. Al respecto, Llalla y Yanque (2015) argumentan que los niños, durante el proceso de socialización, empiezan a adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes del grupo con el que interactúa. En consecuencia, gracias a las relaciones interpersonales los estudiantes van quemando etapas y adquiriendo aprendizajes, porque se constituyen como miembros de la comunidad educativa. Además, los pequeños exploran y experimentan su entorno, que les posibilita un cúmulo de aprendizajes; sin embargo, aún no se encuentran preparados, puesto que de manera progresiva modifican sus comportamientos para lograr un desarrollo personal y una conducta aceptable, acorde a la normativa y las buenas costumbres socioeducativas.

Bisquerra (2000) la educación emocional busca potenciar el bienestar social y personal de los estudiantes, gestionando un proceso educativo continuo para mejorar el crecimiento emocional y cognitivo, porque ambos desarrollan la personalidad integral. A partir de esta afirmación, la educación emocional facilita actitudes positivas ante la vida, permite el desarrollo de habilidades sociales, estimula la empatía; además de promover y desarrollar los valores para afrontar conflictos, fracasos y frustraciones y generar un clima de bienestar social.

3.1.2. Enfoques sobre el desarrollo de las competencias en el Área de Personal Social

De acuerdo con el MINEDU (2016), el área de Personal Social se fundamenta en los enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. En este sentido, el primero enfatiza los procesos que

llevan a los educandos a convertirse en personas, que demuestran sus potencialidades de manera permanente, a través de las transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales, las cuales se desarrollan en toda su vida. Asimismo, el MINEDU (2016) sustenta que el Desarrollo personal:

permite a las personas no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo. (p. 72)

De otro lado, argumenta que el enfoque de Ciudadanía activa contribuye a que los estudiantes sean ciudadanos con derechos y responsabilidades para participar en diferentes contextos sociales, favoreciendo no solamente la convivencia escolar y democrática, sino que los educandos tengan la predisposición de fortalecerse mutuamente con el aprendizaje de otras culturas; además de propiciar una relación armoniosa con el ambiente. En tal sentido, MINEDU (2016) sostiene que esta teoría busca desarrollar la reflexión crítica en sociedad y respaldar el rol de los individuos, dentro de la misma, para propiciar la discusión sobre problemas ciudadanos, sobre el mundo, con la intención de crear un ambiente de convivencia y de respeto de derechos.

De manera complementaria, se tiene al enfoque Humanizador, cristocéntrico y comunitario, por cuanto nos muestra a Dios como nuestro Padre y Creador, quien influye en la vida de los estudiantes para vivir en un escenario de amor; así como de ayuda a descubrir la propia identidad, consideran a Jesucristo como modelo de vida a plenitud. Inclusive, busca enfatizar los valores como la dignidad, la solidaridad, el bienestar común, la búsqueda de la verdad, la libertad, la paz, la bondad y la justicia, para aspirar a una vida encaminada en Cristo.

En ese sentido, a continuación se presenta la competencia del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, la misma que esta orientada a la construcción de la identidad del estudiante desde temprana edad y se consolide en la secundaria; las competencias son: Construye

su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:

3.1.2.1. Competencia construye su identidad: Esta competencia permite que el niño consolide su identidad, a través de las capacidades se valora a sí mismo y autorregula sus emociones. En relación a esta competencia, MINEDU (2016) fundamenta que los niños van a construir su identidad, considerando su conocimiento que adquieren sobre sí mismos; esto es sus cualidades personales, sus gustos, sus preferencias y sus habilidades.

Asimismo, plantea que:

esta competencia se inicia desde que el niño nace, a partir de los primeros cuidados y atenciones que recibe de su familia, que le permite la construcción de vínculos seguros. En la medida que estos vínculos estén bien establecidos, el niño será capaz de relacionarse con otros con mayor seguridad e iniciativa.

Es en estas interacciones que va construyendo su propia identidad, la visión de sí mismo, de los demás y del mundo, con lo que se afirma como sujeto activo, con iniciativa, derechos y competencias. A medida que va creciendo, su entorno se amplía, va reconociendo sus emociones y aprendiendo a expresarlas, y busca la compañía del docente o promotor en los momentos que lo necesita.

Los servicios educativos son el espacio cotidiano en donde socializa con sus pares y otros adultos; en ellos empiezan a manifestar sus gustos y preferencias frente a los demás, también a diferenciarse y reconocer lo que sienten, y cómo se sienten sus compañeros. Son oportunidades para conocerse y conocer a los demás, iniciar la regulación de sus emociones y la resolución de conflictos.

La docente o promotora se preocupa por propiciar un clima de respeto y valoración con cada uno de los niños en particular, lo que genera en ellos mayor seguridad y confianza, de modo que les permite estar abiertos a nuevas experiencias y a desarrollar sus habilidades. De igual forma, acompaña este

proceso de desarrollo personal brindando los espacios que el niño necesita dentro y fuera del aula, poniendo al alcance de ellos diversos materiales y planificando actividades para seguir en esta construcción de su identidad. (p. 73)

3.1.2.2. Competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Esta competencia enseña a los niños a desarrollar actividades para beneficio de los demás. Se diversifica por medio de las capacidades: Interactúa con todas las personas, construye normas y asume acuerdos y leyes y participa en acciones que promueven el bienestar común. Al respecto, MINEDU (2016) sostiene que:

esta competencia se visualiza desde que el niño y la niña nacen, cuando conviven y participan a partir de la relación y el afecto que reciben de las personas que los atienden y del medio que los rodea. En estas circunstancias, se saben queridos e importantes para su adulto significativo. Este sentimiento los lleva a desarrollar el vínculo de apego que les permite interactuar con seguridad con otros tanto en casa como en el servicio al que asisten, lo que amplía sus entornos sociales. Hacia los 3 años, aproximadamente, conviven y participan democráticamente con sus compañeros a partir de la interacción en situaciones de juego, exploración o de la vida cotidiana; con el acompañamiento del docente o promotora, van integrando los límites, conocen las normas y contribuyen en la construcción de acuerdos necesarios para la convivencia armónica. Así también, en el servicio educativo, se propicia que participen dando su opinión, buscando soluciones o tomando acciones a partir de su propia iniciativa en asuntos comunes que interesan y afectan al grupo. (p. 81)

3.1.2.3. Competencia construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas: Esta competencia conlleva a que los niños adquieran valores

cristianos para mejorar su convivencia, en diferentes contextos, aplicando las capacidades: conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente, cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. De acuerdo con estas afirmaciones, el MINEDU (2016) sostiene que:

el niño experimenta las costumbres y los valores que se viven en su hogar. Los niños confían en el adulto que les brinda seguridad y creen en lo que él cree por ser un referente afectivo importante que interactúa día a día con él. Es por ello que, en la medida que el niño experimente el amor de sus padres y su familia –a través del cariño, respeto y acompañamiento oportuno–, podrá vivenciar el amor de Dios.

Desde la cotidianidad del aula, se reconoce al niño como persona y su desarrollo en sus diferentes dimensiones. También, se reconoce a su familia como el primer grupo social en el que se desenvuelve y en donde vivencia sus primeras prácticas religiosas. Al iniciar su vida en la IE, crea otros lazos de amistad, cariño y amor con las personas que forman parte de su entorno cercano. En este clima, él es capaz de respetar y cuidar a otros, lo que incluye a la naturaleza. Cuando realiza exploraciones de manera personal o junto con sus pares, logra dar muestras de generosidad y solidaridad frente a las necesidades de sus compañeros al procurar el bienestar suyo y de lo creado para él. (p. 89)

Sin duda, las competencias de Personal Social, movilizando sus capacidades específicas, van a fortalecer una educación socioformativa, puesto que los estudiantes adquieren sus conocimientos, trabajando en equipo, situación que demanda de una serie de habilidades como saber comunicarse, empatizar, discutir, tolerar; así como de demostrar asertividad, capacidad para solucionar problemas, entre otras, tan relevantes para generar los procesos de socialización.

3.1.3. Teorías de la deconstrucción de Jacques Derrida

De acuerdo con Vásquez (2016), considerando los aportes teóricos de Derrida, manifiesta que deconstruir es un constructo polisémico que significa desestructurar o descomponer una estructura teórica-conceptual de un sistema; también, es una descripción acerca de un proceso de carácter operacional; de acuerdo a contextos inmediatos, que desautoriza la interpretación habitual, y habitualmente crítica, de la deconstrucción como destrucción. De igual manera, la deconstrucción se vincula con estructura y, a partir de esta relación, surge la desestructura o desestructuración, alcanzaba una gran repercusión. Sin llegar a definirla, la deconstrucción involucra una serie de estrategias.

Desde otra óptica, el proceso deconstructivo, en el contexto académico, requiere de interpretaciones acerca de los fenómenos sociales, culturales y educativos. En relación a este último, se basa en la interpretación, que un sujeto realiza sobre un proceso académico. Asimismo, se ubica multidisciplinariamente con la pragmática, la estética de la recepción, entre otras materias, para lograr el cuestionamiento del significado de los textos, la representación y el conocimiento como un sistema cerrado, autónomo y absoluto. De manera complementaria, la deconstrucción ha sido abordado desde la teoría y el pragmatismo. En tal sentido, Restrepo (2006) manifiesta que la crítica de la práctica docente demanda de una reflexión profunda sobre las actividades pedagógicas, sobre las teorías de este procedimiento y, fundamentalmente, sobre la situación que viven los estudiantes. Entonces, la deconstrucción traspasa la misma crítica, que se profundiza más que un autoexamen de la práctica para ocasionar diálogos más amplios, cuyos componentes explican la razón de ser de la práctica docente.

En este sentido, sostienen que la práctica pedagógica, vincula aprendizajes de praxis, que permitan conocer la realidad local y global, analizarla para poder llegar a transformarla. De lo

contrario, la práctica pedagógica se estaría desarrollando de forma descontextualizada, quitando el propósito fundamental del aprendizaje desde a lógica de las competencias (Aguilar, et al., 2017). Según Giroux (2003) “El propósito de la contextualización en la educación es comprender que la realidad influye en el individuo, pero que el individuo también tiene la posibilidad de actuar sobre esta, con el fin de transformarla para mejorarla” (p. 68).

Acorde con los planteamientos, antes propuestos, se debe establecer una práctica pedagógica para contribuir con una formación basada en competencias como un producto de autocrítica y reflexión permanentes en el facilitador, que va a gestionar los procesos educativos.

A partir de lo propuesto, la deconstrucción se relaciona con la práctica pedagógica, pues el docente toma conciencia de los procesos de enseñanza, que se pone en práctica en un contexto determinado y con una práctica de saber para transformar la metodología y lograr una calidad educativa en favor del estudiante.

3.1.4. Estrategias de enseñanza en educación inicial

Actualmente, los estudiantes vienen con estructuras mentales innatas, las cuales se van desarrollando a lo largo de su vida. Estas apreciaciones exigen al maestro, como facilitador u mediador, aplicar nuevas estrategias, como el juego, que respondan a las necesidades e intereses de los niños (Córnick, 2004).

Se entiende que la estrategia de enseñanza es un constructo polisémico, que se vincula con la actividad pedagógica para lograr en el estudiante los logros de aprendizaje facilitados por el docente (Anijovich & Mora, 2009). Por su parte, García y Cañal (1995) argumentan que las estrategias de enseñanza desarrollan actividades relacionadas mediante los esquemas organizados. De manera análoga, Martínez & Zea (2004) sostienen que son medios pedagógicos, que se convierten en herramientas procedimentales para ejecutar actividades

mentales y lograr aprendizajes significativos.

Monereo (2004) refiere que las estrategias de enseñanza son las diversas decisiones que los docentes aplican y organizan, a través de acciones pedagógicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y concretizar el logro del aprendizaje en los discentes. En palabras de Parra (2003), las estrategias de enseñanza refuerzan la capacidad creativa, el deseo, el interés de participar, el respeto hacia todos los actores educativos, atención y cumplimiento de las normas; así como de ser valorado por los demás, demostrando seguridad y comunicación para expresarse con aplomo. Del mismo modo, para conseguir los logros esperados, las estrategias deben ser funcionales y significativas; además de favorecer al educador para identificar para gestionar su trabajo pedagógico.

3.1.5. Teorías sobre el juego tradicional

Existen varios puntos de vista con relación al juego tradicional, pues este se constituye en una estrategia fundamental, aplicada por los docentes del nivel inicial, para facilitar los aprendizajes en los estudiantes. Al respecto, el MINEDU (2012) fundamenta que el juego es una actividad placentera, que ayuda a los estudiantes a transformar la realidad, considerando su experiencia interna para interactuar con los demás. También, contribuye a mantener la seguridad de los niños ante una situación problemática.

De otro lado, el juego tradicional se genera por actividades creativas y espontáneas, que motiva a los educandos a participar de manera dinámica, acorde a las situaciones o instrucciones que se indican. De igual manera, a través del juego se potencian las habilidades de motrices, los pensamientos y las estrategias didácticas, con la finalidad de que su cuerpo se desarrolle de manera armoniosamente relacionado con la inteligencia y afectividad (Calderón et al., 2019).

Bajo otro punto de vista, el juego tradicional autorregula la conducta y promueve la libertad para realizar algunas actividades. Por lo tanto, es un instrumento pedagógico que sirve a los docentes como un soporte lúdico para ejecutar actividades en el aula, generando actitudes favorables para disfrutar, gozar y,

sobre todo, aprender jugando, por cuanto se busca no solamente representar su mundo y comunicarse con su entorno, sino de expresar sus deseos, fantasías y emociones para mejorar los procesos de socialización entre sus compañeros (Leyva, 2011).

Sumado a lo ya mencionado, Arroyo y Silva (2015) argumentan que los juegos tradicionales son actividades que se originan de forma natural en los humanos; específicamente, durante la niñez, porque se constituyen como parte de la cultura popular y que, a través del mismo, se pueden compartir diversas emociones, sentimientos o valores, que se van a concretar en propiciar una convivencia armoniosa. De otro lado, no requieren de material y de economía, porque se practican en cualquier momento y lugar, para provocar alegría y satisfacción a los niños, de acuerdo a las necesidades; además de transmitirse de generación en generación.

Aparte de ello, el juego tradicional utiliza, básicamente, los elementos propios de su comunidad, permitiendo conocer su entorno; así como de propiciar vivencias y aprendizajes por medio del juego, cuyo objetivo consiste en crecer felices y sanos. También, es provoca una serie de actitudes no solamente para ganar, buscar la competencia sana, sino para reforzar la capacidad de atención, concentración, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, esfuerzo, paciencia, confianza y seguridad para cumplir con éxito las tareas académicas (Ccahuana, 2021).

Las estrategias lúdicas, como el juego tradicional, aumentan las capacidades de motivación, de creatividad, de socialización, de comunicación y de pensamiento lógico de los educandos, puesto que tiene gran importancia para practicar las relaciones entre los demás y mejorar sus aprendizajes dentro de los contextos tanto educativos como sociales.

De acuerdo con Calero (2005), las teorías del juego comprenden cuatro grupos: las teorías biológicas, las teorías fisiológicas, las teorías psicológicas y las teorías sociológicas. A continuación, se explican las teorías y sus puntos de vista importantes.

3.1.5.1. Las teorías biológicas. Dentro de la teoría del crecimiento, considera al juego como fenómeno estrictamente físico de cambios por hipersecreción glandular, que causa una transformación

química, provocando en los alumnos acciones que se manifiestan por medio del juego. En cuanto a Delgado (2011) sostiene en su teoría catártica que el juego estimula a los alumnos a ejecutar acciones, porque ayuda a expulsar los aspectos nocivos que se posee de manera congénita; en otras palabras, el juego se convierte en una gimnasia para el cerebro, que trae como consecuencia el crecimiento físico y neurológico. Por su parte, Fingerman (1970) refiere que la teoría del ejercicio preparatorio permite que el estudiante identifique al juego como un agente para desarrollar las potencialidades innatas; así como de contribuir con la madurez fisiológico del cuerpo.

3.1.5.2. Las teorías fisiológicas. Se fundamenta en la teoría de la energía superflua. Al respecto, Delgado (2011) explica que el juego genera desgaste de energía, originada por la energía sobrante, que pretende liberarse del organismo de los niños. Asimismo, el cuerpo, después de la actividad empieza a descansar. De otro lado, Calero (2005) sustenta que la teoría del descanso o recreo y la teoría de la relajación ayuda a cambiar de actividad, posibilitando el descanso del sistema nervioso; así como de lograr la recuperación de energía y la relajación.

3.1.5.3. Las teorías psicológicas. De acuerdo con Delgado (2011), la teoría de ficción de Claparede refiere que el juego ayuda a que los niños representen la realidad, así como su modo de actuar en ella. De manera similar el juego es considerado como una forma de expresión y satisfacción de necesidades, de sentimientos y deseos, muchos de los cuales son reprimidos. Así el juego es entendido como un repetir experiencias que han impresionado y que poco a poco se irá dominándolas. Por otro lado, se tiene a la teoría del placer funcional, que describe acerca del principio de la inmadurez evolutiva como causa y origen de las actividades realizadas por los niños a través del juego. Por lo tanto, el placer provoca el progreso ganado y en el dominio del acto lúdico, porque los estudiantes buscan alcanzar sus metas, las cuales se traducen en la autorrealización (Philip, 1997). Por último, Ribes (2011), desde la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget, sostiene que el juego evoluciona con el desarrollo humano, porque ayuda a los estudiantes a relacionarse con el medio, el cual debe conocerse, aceptarse, modificarse y

construirse, factores que ayudan a desarrollar las estructuras mentales; además de asimilar experiencias, que se van a adaptar a las necesidades cognitivas como sociales.

3.1.5.4. Las teorías sociológicas. Se basa en la teoría general del juego de Buytendijk. Al respecto, Venegas, et al. (2013) refiere que el juego encamina a los niños a relacionarse con su medio o contexto, situación que permite al estudiante satisfacer la necesidad de autonomía, la integración social y la tendencia a la reiteración. De otro lado, considera, también, a la teoría sociocultural de Vygotsky, porque la naturaleza social del juego se orienta de acuerdo a las condiciones de vida, de socialización y de transmisión de la cultura, de los valores y de manera natural y relajada (Venegas, García y Venegas, 2013). Finalmente, se menciona a la teoría culturalista de transmisión de tradiciones y valores de Huizinga & Caillois. Acorde con esta perspectiva, Delgado (2011) asevera que el juego es un instrumento de transmisión cultural, ya que los niños van a asimilar sus tradiciones, sus costumbres, sus normas sociales, entre otros, para propiciar una convivencia escolar como parte del proceso de socialización.

3.1.6. Teoría del juego como recurso educativo

El docente del nivel inicial ejecuta el juego, como un medio estratégico, para desarrollar de manera efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. En relación a lo manifestado, las actividades lúdicas que demanda el juego son agradables y pertinentes, en los alumnos, porque el desarrollo del mismo prioriza el cultivo personal de sus pensamientos, de sus sentimientos y de sus acciones, las cuales buscan el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

En relación a lo expuesto, el juego moviliza todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas o mentales para que los educandos aprendan jugando. Por esta razón, el juego influye en la vida de quienes participan de esta actividad, por cuanto se aprende a ser solidario, se fortalece el carácter y se estimula la creatividad. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del

niño; así podemos decir que jugar consiste en ganar tiempo, en mejorar la convivencia, en aprender de los demás y del entorno, en sentir placer y alegría, en integrarse al mundo que lo rodea que contribuyan al crecimiento integral de los niños.

Desde otra mirada, el juego como recurso pedagógico ayuda a la integración del niño hacia el mundo social, con la finalidad de instaurar las relaciones personales y aprender las destrezas por medio de este recurso. Por lo tanto, los estudiantes van a experimentar con personas y cosas, almacenar información en su memoria, estudiar las causas y consecuencia, resolver situaciones problemáticas, aprender a controlar sus reacciones negativas e impulsos emocionales, adaptar su conducta dentro de un grupo social, incrementar las ideas positivas sobre su autoconcepto y desarrollar habilidades motrices finas y gruesas (Pugmire-Stoy 1996).

En suma, el juego es un valioso recurso educativo, porque fortalece el aspecto, físico, mental y actitudinal de los niños, quienes se encuentran en un proceso de aprendizaje. De manera análoga, es un gran aliado pedagógico que se aplica de manera natural con relación a las actividades programadas por la docente, cuyo objetivo consiste en optimizar los procesos de socialización en la escuela como en la familia.

3.1.7. Características del juego

- Brinda satisfacción y alegría que se asocian con las conductas: bromas, risas, diversión, relaciones sociales, actitudes de ganar.
- Es innato y aplica los elementos culturales para logra una integración y conocimiento del mundo; en consecuencia, los estudiantes viven y aprenden jugando (Alfonso, 2009)
- Promueve la acción, las vivencias, las participaciones y los movimientos, puesto que el juego es una actividad integral para fortalecer lo físico y mental.
- Demanda una serie de capacidades, habilidades y recursos: atención, concentración, reflexión, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, esfuerzo, perseverancia, paciencia, confianza,

dominio de sí mismo, autoconcepto, autoestima, moral y seguridad.

- Se ejecuta en un tiempo y espacios adecuados, evidenciando algunas restricciones.
- Contribuye al respeto de normas, a través de la comunicación, la competencia y la cooperación, aspectos para facilitar la inserción social (Alfonso, 2009).
- Es una actividad que, de manera progresiva, se vuelve más compleja, pero de una manera agradable y atractiva para que los estudiantes asuman retos.

3.2. Marco conceptual

- **Aplicación de estrategias metodológicas:** Ayudas pedagógicas necesarias durante el proceso de los procesos pedagógicos que desarrolla el maestro y durante los procesos cognitivos que desarrolla el estudiante Monereo (2004).
- **El juego como acepción cultural:** desde otra perspectiva, debemos reconocer que el juego participa de una interpretación contextualizada. No se puede el juego en su transcripción cultural de manera aislada. El juego es y participa del contexto cultural del hombre, forma parte de la superestructura del patrón universal (formulada por Harris, 1987 y otros), junto con otras manifestaciones de ella, como son; el arte, la danza, la literatura y la propia ciencia
- **Estrategias metodológicas:** Son medios para narrar y para actuar entre sí, donde los oyentes son capaces de determinar lo que escuchan y de controlar su comprensión. Constituyen unavía para instruir a los niños y niñas en la expresión de mensajes y desarrollar el habla.
- **Juego:** Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes su función principal entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.
- **Juegos tradicionales:** son actividades lúdicas infantiles que se realizan sin la ayuda

de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza.

- **Procesos de socialización:** De acuerdo con Aguirre (2000) la socialización es un proceso continuo, interactivo, de identidad personal, social del individuo y de representación del mundo social. Es un proceso continuo, porque se da a lo largo de la vida y permite a las personas, desde más temprana infancia adaptarse a las nuevas circunstancias del entorno, de forma tal que logra integrarse al medio social en cada etapa de su vida. Es un proceso interactivo, puesto que hay una influencia mutua entre la persona y la sociedad. Las demandas sociales no se asumen pasivamente por el ser humano, sino que hay una participación activa en el proceso, aportando en dos vías a su propia socialización y también a la reconstrucción del sistema social donde vive y actúa. Es un proceso a través del cual se desarrolla la identidad personal y social del individuo, ya que el niño desarrolla su sello particular, constituye el registro la experiencia acumulada a través de su vida y se refleja en su personalidad y en las relaciones que establece con sus semejantes. Esta identidad se construye a través de las interacciones. Es una representación del mundo social, porque considera las normas, los valores y las nociones. Las normas se expresan a través de reglas, junto a las que se adquieren valores sociales y morales que le indican a la niña o al niño que hay acciones que son socialmente apreciadas y otras que no. Una vez adquiridas las reglas y los valores, se teoriza e intenta dar explicaciones generando así nociones y conceptos más desarrollados. (27)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

El presente trabajo se enmarca dentro de la investigación acción pedagógica, puesto que se optimizó los procesos de socialización de los estudiantes con la gestión de los juegos tradicionales, evidenciando un pertinente desempeño de la práctica pedagógica docente; además de haberse generado nuevos conocimientos, métodos y estrategias dirigidos a contribuir con el aprendizaje de los niños en el área de Personal Social. Al respecto, Hammond (2006) afirma que la investigación-acción beneficia la formación docente, porque es una herramienta esencial de aprendizaje y evaluación; además de considerar el análisis de los problemas que enfrentan para mejorar su desempeño pedagógico y disciplinar. De manera complementaria, esta metodología parte de situaciones reales y tienen por objetivo transformarlas, aplicando la teoría y la práctica, que se encuentran en permanente interrelación dialéctica.

4.2. Objetivos de la investigación

4.2.1. Objetivo general

Mejorar la práctica pedagógica relacionada con la aplicación de los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.

4.2.2. Objetivos específicos

- a) Deconstruir la práctica pedagógica vinculada a la optimización de los procesos de socialización, aplicando los juegos tradicionales.
- b) Estructurar coherentemente el marco teórico para sustentar el quehacer pedagógico relacionado con los juegos tradicionales y los procesos de socialización, a través de un plan de acción.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica, a través de un plan de acción factible y pertinente, que responda a la situación problemática, aplicando los juegos

tradicionales para optimizar los procesos de socialización de los niños en las sesiones de aprendizaje.

- d) Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica, a través de los indicadores propuestos.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente mi práctica pedagógica en el desarrollo de los procesos de socialización de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios de la propuesta innovadora del proyecto de investigación pedagógica fueron los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo, 2016; así como también los docentes y padres de familia del grado manifestado.

4.5. Población y muestra

Población

La población estuvo conformada por la práctica pedagógica y los estudiantes del II ciclo, en un número de 25 niños de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo.

TOTAL	ESTUDIANTES	AULAS
	06	5 años
	11	4 años
	8	3 años
TOTAL	25	

Fuente: Nóminas de matrícula

Muestra

Estuvo representada por el registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones de aprendizaje implementadas tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción mediante el uso de Diarios de Campo. Con respecto a la muestra, estuvo conformada por 11 estudiantes de 4 años, que conforman la muestra de estudio.

TOTAL	ESTUDIANTES	DOCENTES
	11	1
TOTAL	11	1

Fuente: Nóminas de matrícula.Instrumentos

4.5.1. De enseñanza

- Sesiones de aprendizaje

Las sesiones se elaboraron con el apoyo de los docentes-acompañantes, que han sido validadas para su respectiva aplicación en el salón de clase. Comprende diez sesiones de aprendizaje, las cuales permitieron desarrollar los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización. Asimismo, las sesiones se adaptaron a los procesos pedagógicos, facilitados por la docente, para lograr un aprendizaje constructivo, teniendo en cuenta la didáctica del área de Personal Social.

- Lista de cotejo:

Instrumento que favoreció el proceso de observación de los estudiantes en relación a las sesiones y a los juegos tradicionales, para compilar información relevante en la investigación. Su estructura comprende una lista de indicadores, los cuales se relacionan con los procesos de socialización de los niños de 04 años; además, plantea una escala bidimensional de verificación (Sí – No), para comprobar el cumplimiento o no los indicadores.

Por otro lado, con la aplicación del instrumento, se pudo verificar si el diseño y la ejecución de las sesiones de aprendizaje favorecieron la adquisición de los procesos de socialización de los estudiantes, todo esto en relación con la propuesta pedagógica de la investigación acción.

- Diario reflexivo:

Es un instrumento práctico y utilitario, que permite registrar, describir y reflexionar sobre las actividades pedagógicas de la docente, durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, considerando los indicadores de construcción del aprendizaje sobre los procesos de socialización. De otro lado, el diario reflexivo favoreció a la docente identificar las dificultades encontradas tanto en la utilización de los materiales educativos como en la evaluación, estableciendo una coherencia entre el indicador y el instrumento aplicado.

4.5.2. Para el aprendizaje

- Listas de cotejo de evaluación de entrada y salida

Son instrumentos bidimensionales, aplicados al inicio y al final del año escolar, que se basan en la observación, de acuerdo a los indicadores planificados sobre los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años. Con la aplicación de los instrumentos se obtuvo un diagnóstico inicial y de salida, pero después de haber aplicado el plan sobre los procesos de socialización de los estudiantes para comprobar su mejora y su impacto positivo.

- Lista de cotejo de evaluación de los aprendizajes.

Es un instrumento que sirve para recoger información, pues contiene una lista de indicadores, que se relacionan con los procesos de socialización de los estudiantes de 04 años. Presenta una escala dicotómica Sí-No, que permite verificar el logro de los indicadores. Se construyó, considerando los procesos de socialización y se validó a través de expertos. Su aplicación fue sencilla, pero requiere la observación atenta y rigurosa de la docente en los momentos programados para el recojo de la información.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

Objetivos de la propuesta pedagógica

Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.

Objetivos específicos

- Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.
- Comunicar resultados de la aplicación los juegos tradicionales a la familia, las autoridades y la comunidad educativa. Se utilizará un panel en la misma institución educativa.
- Reflexionar y fundamentar sobre la práctica pedagógica, de acuerdo al nuevo conocimiento teórico-práctico adquirido.

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente mi práctica pedagógica en el desarrollo de los procesos de socialización de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.															
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016												
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
1. Aplicación de juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años.	Docente Participante (investigadora)	Proyecto de investigación acción	X	X											
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN															
2. Revisión y ajuste del marco teórico conceptual.	Facilitador Docente participante Acompañante	Fuentes de información y fichas.	X	X											
3. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas de aprendizaje Diseño Curricular Nacional Textos escolares Guías metodológicas. Cuadernos de trabajo	X	X											
4. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de la evaluación de las sesiones.	X	X											
5. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de la evaluación de las sesiones. Elaboración de actividades sobre los procesos de socialización	X	X											
6. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Estrategias. Materiales educativos Instrumentos de evaluación (Guía de observación). Anexos		X	X	X									
7. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Evaluación Guía de observación						X	X						
8. 8. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos	Facilitador acompañante	Evaluación Guía de observación						X	X						
9. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Diarios reflexivos. Fichas		X	X	X	X								
10. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente participante	Matrices/cuadros				X	X	X							

5.2. Matriz de evaluación hipótesis de acción

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente mi práctica pedagógica en el desarrollo de los procesos de socialización de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.

5.2.1. De las acciones

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento del 100% de las diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativas revisadas, aprobadas y ejecutadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones • Fotografías • Imágenes • Fichas de evaluación • Diarios de reflexión • Sesiones de aprendizaje
<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación de los resultados al director, comunidad educativa, autoridades en general. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación del 80% de los padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Fotografías

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores de resultados	Fuentes de verificación
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años. • Comunicación de los resultados a la comunidad educativa y al director. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en el desarrollo del juego. • Respeta las reglas durante el desarrollo del juego. • Respeta y ayuda a sus amigos durante el juego. • Cumple con los acuerdos establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informes de los resultados de las pruebas, y evidencias. • Lista de cotejo • Fotografías • Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de los resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Análisis de la sesión de aprendizaje

6.1.1.1. Análisis, interpretación y discusión

Los resultados observados sobre la aplicación de los juegos tradicionales, ejecutadas en las sesiones innovadoras con los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial El Lirio, Cutervo, 2016, se comprobaron que en momento de inicio predominó en las 10 sesiones de aprendizaje la mayéutica (interrogantes), demostrando que los estudiantes tuvieron la oportunidad para vivenciar los procesos pedagógicos de recuperación de saberes y conflicto cognitivo de manera adecuada.

Durante el momento de desarrollo, en todas las sesiones de aprendizaje, se han establecido estrategias metodológicas como los juegos tradicionales, relacionadas con los procesos de socialización, demostrando que la docente fomentó la participación activa para que los niños optimicen y mejoren progresivamente sus habilidades sociales. En la etapa de salida, ha prevalecido las actividades de metacognición, mediante el uso de interrogantes, con la finalidad de que los alumnos reflexionen acerca de sus aprendizajes (Matriz 01).

De acuerdo con lo manifestado, los procesos de socialización se fundamentan en las relaciones interpersonales, los conocimientos, las destrezas, las actitudes y los valores que se adquieren con la práctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de las interacciones diarias, que se suscitan en el salón de clases y en otros espacios de escuela (Echeverría, 2016). De manera similar, Bahamonde (2018), asevera que la educación implica un proceso de relación y de socialización, ya que los docentes transmiten conocimientos, desarrollan procedimientos y refuerzan los valores de sus alumnos. Bajo esta perspectiva, las relaciones interpersonales, en la escuela, ocupan mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, puesto que los resultados dependerán de las relaciones y de las características de la interacción entre el docente y los estudiantes. Por su parte, Llalla y Yanque

(2015) argumentan que los niños, durante el proceso de socialización, empiezan a adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes del grupo con el que interactúa. En consecuencia, gracias a las relaciones interpersonales los estudiantes van pasando de una etapa a otra y adquiriendo aprendizajes, porque se constituyen como miembros de la comunidad educativa.

Claramente, los procesos de socialización no se pueden lograr si no se aplican actividades estratégicas. En este sentido, Martínez & Zea (2004) sostienen que las estrategias son medios pedagógicos, que se convierten en herramientas procedimentales para ejecutar actividades mentales y lograr aprendizajes significativos. Esta aseveración se ampara en lo manifestado por Monereo (2004), quien refiere que las estrategias de enseñanza son las diversas decisiones que los docentes aplican y organizan, a través de acciones pedagógicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y concretizar el logro del aprendizaje en los discentes.

Acorde con los puntos de vista, la investigación propone el juego tradicional como una estrategia que moviliza y fortalece, en los estudiantes, una serie de habilidades integrales. Por un lado, el MINEDU (2012) fundamenta que el juego es una actividad placentera, que ayuda a los estudiantes a transformar la realidad, considerando su experiencia interna para interactuar con los demás. También, contribuye a mantener la seguridad de los niños ante una situación problemática.

En correspondencia con esta idea, los juegos tradicionales autorregulan la conducta y promueven la libertad para realizar algunas actividades. Por lo tanto, son instrumentos pedagógicos que sirve a los docentes como un soporte lúdico para ejecutar actividades en el aula, generando actitudes favorables para disfrutar, gozar y, sobre todo, aprender jugando, por cuanto se busca no solamente representar su mundo y comunicarse con su entorno, sino de expresar sus deseos, fantasías y emociones para mejorar los procesos de socialización entre sus compañeros (Leyva, 2011). Por último, Calero (2005) sostiene que las teorías del juego se basan en cuatro grupos: las teorías biológicas, las teorías fisiológicas, las teorías psicológicas y las teorías sociológicas.

En suma, queda claro que los juegos tradicionales sí mejoran los procesos de socialización,

en los niños, puesto que permite que los educandos se comuniquen e intercambien ideas, comprendan las normas o instrucciones, autorregulen sus desempeños, trabajen en equipos; además de expresar sus emociones, sus sentimientos o divertirse, sentirse libre para aprender jugando.

6.1.2. Aplicación de las estrategias de investigación acción

En relación a la aplicación de los juegos tradicionales de la investigación acción pedagógica, ejecutados en las sesiones de aprendizaje, (Ver anexos) se observó un cumplimiento de un 84%. De igual manera, alcanzaron siempre el valor de 90% en las sesiones 6, 7, 8, 9 y 10, al 80% en las (sesiones 2 y 5) y al 70% en las sesiones 1 y 3. Se deduce que los juegos tradicionales se realizaron, acorde con las actividades planificadas; en consecuencia, se aplicaron los procesos metodológicos y didácticos de manera sistematizada, permitiendo que el aprendizaje de los procesos de socialización se evidencie en los desempeños de los alumnos. Las sesiones de aprendizaje/talleres se aplicaron de marzo a mayo del año 2016.

A partir de las interpretaciones, Pugmire-Stoy (1996) sostiene que el juego como recurso pedagógico ayuda a la integración del niño hacia el mundo social, con la finalidad de instaurar las relaciones personales y aprender las destrezas por medio de este recurso. Por lo tanto, los estudiantes van a experimentar con personas y cosas, almacenar información en su memoria, estudiar las causas y consecuencia, resolver situaciones problemáticas, aprender a controlar sus reacciones negativas e impulsos emocionales, adaptar su conducta dentro de un grupo social, incrementar las ideas positivas sobre su autoconcepto y desarrollar habilidades motrices finas y gruesas (Pugmire-Stoy 1996). De forma complementaria, el juego tradicional se genera por actividades creativas y espontáneas, que motiva a los educandos a participar de manera dinámica, acorde a las situaciones o instrucciones que se indican. Además, a través del juego, se potencian las habilidades motrices, los pensamientos, las habilidades sociales y las estrategias didácticas, con la finalidad de que su cuerpo se desarrolle de manera

armoniosamente relacionado con la inteligencia y afectividad (Calderón, Rodríguez y Vera, 2019).

Se entiende que la docente aplicó estrategias de enseñanza, a través de acciones pedagógicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y concretizar el logro del aprendizaje en los discentes. En palabras de Parra (2003), las estrategias de enseñanza refuerzan la capacidad creativa, el deseo, el interés de participar, el respeto hacia todos los actores educativos, atención y cumplimiento de las normas; así como de ser valorado por los demás, demostrando seguridad y comunicación para expresarse con aplomo. Bajo esta perspectiva, los procesos de socialización se vinculan con el área de Personal Social, el cual se fundamenta en los enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa. En tal sentido, permite a los alumnos conocerse a sí mismos y conocer a los demás; asimismo, se vinculan con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo.

Entonces, los procesos de socialización enfatizan las relaciones interpersonales. Al respecto, Bahamonde (2018) refiere que el individuo, como ser social, interactúa de manera permanente en toda su vida y, dentro de esta, se menciona a la etapa escolar, que requiere de las relaciones entre docente-estudiante y estudiante-estudiante bajo ciertas condiciones, las cuales se van a crear un ambiente agradable de buena convivencia.

6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

En base a los resultados obtenidos por medio del análisis de los diarios reflexivos, se manifiesta que el número de sesiones se adaptaron de acuerdo a los planteamientos de cada pregunta (anexo 01, matriz 3). En tal sentido, se observa que en la mayoría de las sesiones de aprendizaje se siguieron los procedimientos establecidos para desarrollar los procesos pedagógicos. Sin embargo, se observa que, en tres sesiones, se presentaron algunas dificultades, las cuales impidieron continuar con las actividades establecidas. En cambio, con las demás sesiones, se

percibió un adecuado uso de los materiales, los cuales se vincularon con los juegos tradicionales como: la mata gente, el lobo se fue a la guerra, el pasar, pasar, la gallinita ciega, las escondidas, el nombre de mi mejor amigo es y Stop, la cebolla, rayuelo, el gato y el ratón, caliente, caliente, frío, frío.

De otro lado, el proceso de evaluación fue coherente, usando instrumentos acordes con el aprendizaje solicitado, en base al uso de la lista de cotejo. En tal sentido, los resultados obtenidos reflejan que se cumplió con los requerimientos establecidos; es decir que los alumnos incrementaron sus procesos de socialización; sin embargo, hay necesidad de superar debilidades en algunas sesiones en cuanto al manejo de los procesos pedagógicos.

Se infiere que los estudiantes mejoraron sus competencias como: construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.

Al respecto, MINEDU (2016) manifiesta que estas competencias, en los alumnos, no solamente permite que autorregulan sus emociones, consolidan su identidad, sino también se valoran a sí mismos, interactúan con todas las personas, buscan el bienestar común, adquieran valores cristianos para mejorar su convivencia en la escuela. Sumado a esto, es importante enfatizar en las habilidades de saber comunicarse, empatizar, discutir, tolerar; así como de demostrar asertividad, capacidad para solucionar problemas, entre otras, tan relevantes para generar los procesos de socialización.

6.1.4. Procesamiento de la información de la prueba de entrada y de salida

Los resultados obtenidos sobre los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años, (Tabla 2, matriz 4), muestra que, en la prueba de entrada, 8 de 11 estudiantes que equivale al 76 % presentaban serias dificultades para evidenciar sus habilidades sociales, ya que solo 3 estudiantes que implica 24 % lo hacían y que en términos de aprendizaje es una minoría. Se deduce que el

progreso anual de los educandos era deficiente. Sin embargo, los resultados mostrados en la prueba de salida, se incrementaron de manera positiva, porque 8 de 11 estudiantes lograron el aprendizaje de los procesos de socialización con un 76 %; en cambio, los alumnos restantes, aún evidencian limitaciones de socialización.

De acuerdo con los resultados estadísticos, la aplicación de los juegos tradicionales como: la mata gente, el lobo se fue a la guerra, el pasar, pasar, la gallinita ciega, las escondidas, el nombre de mi mejor amigo es y Stop, la cebolla, rayuelo, el gato y el ratón, caliente, caliente, frío, frío lograron el objetivo de optimizar los procesos de socialización de los niños de 4 años, pues, durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes demostraron un buena manejo de las relaciones interpersonales, incrementaron sus conocimientos y capacidad de escucha, fortalecieron sus destrezas, actitudes y, sobre todos, los valores, los cuales se han adquirido a través de la práctica y las interacciones que se suscitan en el salón de clases y en otros espacios de escuela (Echeverría, 2016).

A continuación se presenta la descripción detallada de cada uno de los juegos utilizados en la investigación acción como propuesta del Plan de Acción:

JUEGO TRADICIONAL	DESCRIPCIÓN DE SU APLICACIÓN
1. LA MATA GENTE	Entre todos los niños se escogen a dos estudiantes que se colocarán uno al extremo del otro y los demás se colocan al centro. A la voz de tres comienza el juego y con una pelota que será lanzada por los pies de todos los niños que se encuentran en el centro los cuales tendrán que esquivarla sin dejarse topar por la pelota. Si la pelota va directamente a las manos tiene una vida, es decir que si perdieran seguirán jugando de acuerdo a las veces que hayan cogido la pelota y así hasta que todos hayan sido tocados por la pelota van saliendo uno a uno hasta que un niño o niña se queda al final esa es la ganadora.
2. EL LOBO SE FUE A LA GUERRA	El lobo se fue a la guerra se juega así: Entre todos los niños se escogen a un niño o niña que haga de “lobo”, los demás se colocan formando un círculo, hacen una ronda cogidos de la

	<p>mano y cantan: El lobo se fue a la guerra, para cuándo volverá, volverá para la pascua o para navidad ¡lobo como estás! Y el niño que hace de lobo contesta: ¡estoy levantándome de mi cama!</p> <p>- El lobo se fue a la guerra, para cuándo volverá, volverá para la pascua o para navidad ¡lobo como estás! Y el niño que hace de lobo contesta: ¡estoy lavándome la cara y así sucesivamente la ronda sigue cantando y preguntando y mientras el lobo va alistándose y al final el lobo contesta ¡estoy listo para comérselos! Y todos los estudiantes corren por todo el patio limitado, tratando de que el lobo no les alcance; en caso de ser alcanzado por el lobo este niño o niña se sienta a descansar, hasta que el lobo alcance a los demás.</p>
<p>3. EL PASAR, PASAR</p>	<p>Reunimos a los niños y niñas para jugar: “pasar, pasar”. Una pareja de estudiantes se toma de la mano frente a frente, y forman una especie de puente , los otros integrantes forman una hilera como trencito, unidos por las manos en los hombros o en la cintura del compañero o compañera mientras la pareja entona la canción: “PASAR PASAR QUE EL MUNDO SE VA ACABAR”</p> <p>Todos pasan por debajo del puente la pareja que entona la canción decide a quien deja atrapado bajo el puente éste escoge a cuál fila se va mencionando el nombre de su compañero o compañera y la idea es formar una cadena humana para que al final cuando acaben de pasar las dos cadenas o filas que se forman tiran fuerte hasta arrastrar la otra parte y gana la que tuvo más fuerza y logro hacer pasar a la otra fila el espacio delimitado con una cuerda.</p>
<p>4. LA GALLINITA CIEGA,</p>	<p>Entre todos los niños se escogen a un niño o niña que haga de “gallinita ciega” y otro el que dirige.</p> <p>-Se les explica el juego que consiste en que los otros jugadores tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o una venda, al niño o niña elegida, y a la vez se hace el siguiente dialogo: GALLINITA CIEGA ¿QUÉ HAS PERDIDO? pregunta un jugador UNA AGUJA Y UN DEDAL responde la gallinita ¿EN DÓNDE? Pregunta un jugador EN EL TOTORAL responde la</p>

	<p>gallinita ¿Cuántas vueltas quieres? Pregunta el jugador, la gallina ciega da un número determinado de vueltas que quiere y luego le dice el jugador ¡ÉCHATE A BUSCAR! los demás se colocan a su alrededor y la gallinita ciega tiene que lograr atraparlos al tanteo y con los ojos vendados.</p>
<p>5. LAS ESCONDIDAS</p>	<p>Es un juego donde los estudiantes tratan de esconderse mientras que otro estudiante tratará de encontrarlos. Se elige uno o dos niños o niñas utilizando estrategias que pueden ser los más grandecitos o por descarte jugando al pito, pito colorito de la cera verdadera pim pom afuera y así vamos descartando a todos los niños y niñas para que se escondan luego los dos últimos que se quedan ellos serán las personas que encuentren a sus compañeros; cuando los encuentren mencionarán el nombre del encontrado y dirán así AMPAY ROSITA y así sucesivamente hasta encontrar a todos. Antes de comenzar el juego se establece reglas para evitar que se escondan en zonas peligrosas y todos los jugadores estén a salvo.</p> <p>-Los jugadores que encontraran estarán tapados los ojos hasta que sus amigos se escondan y dirán: AMPAY 1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,¡ YA¡¡LISTOS O NO AYA VOY ¡y que no traten de hacer trampa para mirar a los jugadores donde se esconden y que comience el juego.</p>
<p>6. EL NOMBRE DE MI MEJOR AMIGO ES Y STOP</p>	<p>La docente narra cómo es el desarrollo de este juego y explica que uno de los niños anunciará el nombre de su amigo o amiga. Luego ella o él lanzará una pelota diciendo fuerte un nombre de su amigo o amiga; el niño que representa al nombre mencionado correrá a coger la pelota y dirá la palabra STOP puesto que los otros niños a la vez están corriendo, seguidamente el niño que tiene la pelota dará 3 pasos largos y luego lanzará la pelota al niño que está más cerca de él. El niño que fue alcanzado con la pelota le tocará decir en el centro nuevamente lo antes indicado... Y así sucesivamente se repite la secuencia.</p>
<p>7. LA CEBOLLA</p>	<p>Entre todos los niños se escogen a dos niños o niñas para realizar el diálogo como si fueran vecinos: toc toc, toc golpea la puerta vecina regálame una cebolla dice la vecina compradora y la otra vecina contesta ¿ y la que te di ayer? ya se acabó responde; lleva</p>

	<p>una si puedes arrancarla y entonces la vecina o vecino que quiere la cebolla intentará con mucha fuerza jalar de la cintura al último de la fila de sus compañeros que están formando una cadena sentados y cogidos de la cintura y el primer compañero de la fila está abrazando ya sea a un árbol o poste que haya en la institución sujetándose con fuerza para que no les puedan arrancar y así sucesivamente hasta lograr que uno por uno se suelten y la vecina lleva sus cebollas .</p>
8. RAYUELO,	<p>La docente dibuja un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el número 2, otro con el número 3, intentando más o menos que sean iguales. En el cuarto piso del rayuelo se pintan 2 casillas, una con el nro. 4 y a su lado con el nro. 5 la casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. Y a continuación se dibujará con el nro. 10.</p> <p>El juego comienza tirando un pedazo de cascara de cualquier fruta o algún material de la zona tratando de que caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a correr el rayuelo a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llegue al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los 2 pies. Seguimos el nro. 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al nro. 1 coger la cáscara y lanzar al nro. 2 y así sucesivamente.</p>
9. EL GATO Y EL RATÓN	<p>Se toma de la mano los integrantes y forman una ronda, un niño hace de ratón y otro de gato entona la canción: Talán 1, talan 2,talan 12.-Luego de cantar hasta doce el gato golpea la puerta supuesta en la espalda de un niño toc, toc, y sale el ratón el gato le pide queso y cuando ya no tiene que darle le dice que “ahora te cómo” y todos los demás tratan de hacer una barrera para que el gato no le coma al ratón y mientras el gato atrapa al ratón todos los demás estudiantes gritan “gato pesado ”gato pesado” y así cuando lo atrapa el gato al ratón termina el juego y pueden participar 2 estudiantes más.</p>
10. CALIENTE,	<p>Se elige un niño o niña para esconder una pequeña correa de</p>

CALIENTE,FRIO FRIO	tela o cuero mientras los demás miran hacia otro lado; cuando ya esté escondido avisa ¡ya a buscar ¡todos los estudiantes empiezan a buscar y el que escondió va diciendo CALIENTE, CALIENTE si está cerca del objetivo y FRIO, FRIO si está lejos del objetivo. La persona que lo encuentra lo coge y los corre a los demás al que logra toparlo ese será el que esconda nuevamente y así hasta que sea necesario y alcance el tiempo.
--------------------	---

Estos resultados se lograron con el acompañamiento e interacción de la docente, quien ha planteado una metodología activa, espontánea y eficiente para que los niños refuercen su confianza, su carácter, su autoconcepto, entre otras competencias muy poco practicadas en el contexto escolar, situación que ha fortalecido su capacidad para socializarse con los demás.

En palabras de Bahamonde (2018), asevera que la educación implica un proceso de relación, ya que los docentes transmiten conocimientos, desarrollan procedimientos y refuerzan los valores de sus alumnos. Bajo esta perspectiva, las relaciones interpersonales, en la escuela, ocupan mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, puesto que los resultados dependerán de las relaciones y de las características de la interacción entre el docente y los estudiantes.

6.1.5. Procesamiento de indicadores por sesión de aprendizaje

De los datos obtenidos sobre número de estudiantes que lograron sus aprendizajes, en cada uno de las diez sesiones, se muestra que el 79% de estudiantes lograron optimizar los procesos de socialización, aplicando los juegos tradicionales; mientras que, solamente, el 21% no lo hicieron (tabla 4, matriz 5).

Entonces, se deduce que un porcentaje significativo de estudiantes lograron, a través de las sesiones, desarrollar la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, cuya capacidad es interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes. De manera similar, lograron otras competencias como construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y construye su identidad, como

persona humana.

Lo manifestado se relaciona con lo que sostiene el MINEDU (2016), pues refiere que los estudiantes reciben constantes oportunidades para conocerse y conocer a los demás, iniciar la regulación de sus emociones y la resolución de conflictos, dentro de un marco del respeto mutuo en los diferentes actos pedagógicos. Asimismo, la docente se preocupa por propiciar un clima de respeto y valoración con cada uno de los niños en particular, lo que genera en ellos mayor seguridad y confianza, de modo que les permite estar abiertos a nuevas experiencias y a desarrollar sus habilidades. De igual forma, acompaña este proceso de desarrollo personal brindando los espacios que el niño necesita dentro y fuera del aula, poniendo al alcance de ellos los recursos necesarios para interactuar con los demás, asumiendo que todos los actores educativos son sujetos de derecho y de deberes.

De manera puntual, para que los niños aprendan a convivir consigo mismos y con los demás, es necesario que, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y durante los intervalos de recreo, se promueva las relaciones interpersonales para desarrollar la convivencia escolar en un contexto del respeto. En este sentido, Echeverría (2016) argumenta que las relaciones interpersonales, los conocimientos, las destrezas, las actitudes y los valores se aprenden con la práctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de las interacciones diarias, que se suscitan en el salón de clases y en otros espacios de escuela. En este sentido, los estudiantes, cuando adquieren las normas y los valores, ponen en práctica, porque comienzan a vivir en armonía, logrando una convivencia armónica, democrática y justa dentro del contexto educativo y social.

6.2. Triangulación

Triangulación sobre los procesos de socialización de los niños de 4 años

RESULTADOS TRIANGULADOS				CONCLUSIONES
Ficha de observación de la aplicación de la estrategia	Lista de cotejo de evaluación de entrada y salida	Lista de cotejo del proceso de evaluación del aprendizaje	Comentario	
<p>La aplicación de los juegos tradicionales se ha cumplido en un 84%. Alcanzaron siempre el valor de 90 % en las sesiones 6, 7, 8, 9 y 10, al 80% en las sesiones 2 y 5) y al 70% en las sesiones 1 y 3.</p> <p>Los juegos tradicionales -la mata gente, el lobo se fue a la guerra, el pasar, pasar, la gallinita ciega, las escondidas, el nombre de mi mejor amigo es y Stop, la cebolla, rayuelo, el gato y el ratón, caliente, caliente, frío, frío- se ejecutaron de acuerdo a lo planificado, acorde al proceso metodológico, que busca el logro de aprendizaje. (Tabla 01)</p>	<p>En la evaluación de entrada 8 de 11 estudiantes que equivale al 76 % tenían serias dificultades para demostrar sus habilidades sociales; el progreso anual en términos globales del aula de 4 años era precaria. Los resultados mostrados en la prueba de salida, se incrementaron positivamente, porque 8 de 11 estudiantes lograron el aprendizaje esperado en los procesos de socialización, que equivale al 76 %. (Tabla 02)</p>	<p>El 79 % de los estudiantes lograron sus aprendizajes sobre los procesos de socialización, en cada una de las sesiones aplicadas, con los juegos tradicionales; sin embargo, solo el 21 % no lo hicieron (tabla 4, matriz 5).</p> <p>La mayoría de estudiantes lograron, a través de las sesiones, desarrollar la capacidad convive respetándose a sí mismo y a los demás, proceso que se cumplió con la gestión de los juegos tradicionales para empoderar a los estudiantes en sus habilidades sociales.</p>	<p>Antes de aplicar los juegos tradicionales la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para socializarse e integrarse durante los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Se incrementó el nivel de aprendizaje en los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años, después de la aplicación de los juegos tradicionales, para arribar a resultados esperados.</p>	<p>La utilización de estrategias metodológicas, a través de adivinanzas, canciones y rimas, permitió deconstruir mi práctica pedagógica, analizando mi proceder en aula; así como reflexionar y criticar acerca de mi rol para transmitir y generar aprendizajes; además de lograr competencias pertinentes como la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 195 La Palma, Chirinos, UGEL San Ignacio, 2016.</p> <p>A través de un plan de acción pedagógica, con enfoque comunicativo textual, se favoreció la reconstrucción de mi práctica pedagógica en lo referido a la expresión oral, adivinanzas, canciones y rimas, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 195 La Palma, Chirinos, UGEL San Ignacio, 2016.</p> <p>La utilización de estrategias con enfoque comunicativo textual, permitió incrementar el nivel de expresión oral, evidenciando asertividad para comunicarse, confianza de sí mismos para preguntar y responder preguntas; así como intercambiar de manera espontánea ideas, emociones y sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°195 La Palma, Chirinos, UGEL San Ignacio, 2016.</p> <p>La utilización de estrategias metodológicas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, mejoró mi práctica pedagógica relacionada con la expresión oral, pues ha permitido que mis procesos pedagógicos se fortalezcan, realizando procesos de planificación, reflexión y criticidad acerca de qué enseñar, cómo enseñar y para qué enseñar.</p>

6.3. Lecciones aprendidas

- Si los docentes de educación inicial utilizan los juegos tradicionales; entonces, propician en los estudiantes las condiciones pedagógicas para que puedan adquirir los procesos de socialización, los cuales se viabilizan y evidencian, en los procesos de enseñanza-aprendizaje y a través de la interacción dinámica de los estudiantes y profesores.
- La práctica docente se mejoró significativamente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Personal Social, porque se aplicaron metodologías lúdicas, como el juego tradicional, para optimizar los procesos de socialización de los alumnos, quienes se beneficiaron del servicio educativo brindado.
- Los procesos de planificación, ejecución y evaluación curricular de la práctica pedagógica, así como los procesos pedagógicos se mejoran considerablemente, porque la docente reconstruyó y mejoró su práctica pedagógica de manera reflexiva y responsable, asumiendo nuevos retos de enseñanza para fortalecer su quehacer educativo y mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
- Existe una relación recíproca entre el buen desempeño de la práctica pedagógica y la calidad de los aprendizajes de los estudiantes para empoderarse en los procesos de socialización.
- Para que los niños aprendan y mejoren su competencia social, se necesita del acompañamiento de la docente y, sobre todo de los padres de familia, quienes en el entorno del hogar deben reforzar lo aprendido en la escuela.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Prueba de entrada a los niños de 4 años	Los resultados se ubicaron en el cuaderno de mis aprendizajes.	Se repartió información, a los padres de familia, sobre los procesos que se han desarrollado en la institución educativa inicial El Lirio. Se comunicó a los padres de familia acerca de los resultados (avances) obtenidos en sus menores hijos.	En las jornadas de reflexión, desarrolladas los primeros días del mes de marzo, se sustentó el nivel de aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes.	A través de la información compartida a la comunidad, se logró difundir la propuesta de cambio para la enseñanza y aprendizaje de los procesos sociales en los niños, específicamente, en el día del logro.
Ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje.	Se incorporó las unidades didácticas durante el año 2016. Se entregó material impreso con imágenes para su desarrollo.	Los padres de familia se involucraron en el acompañamiento de los aprendizajes de sus menores hijos; además de participar en las actividades extraescolares y de apoyo. Los padres de familia se sensibilizaron sobre la importancia de adquirir los procesos de socialización de sus menores hijos, aplicando los juegos tradicionales.	Presentación en el I Día del Logro, como una iniciativa innovadora y de cambio, a través de trípticos.	A través de trípticos, entre otros materiales informativos, la comunidad se enteró de la propuesta de cambio para la enseñanza y aprendizaje del área de Personal Social en el I día del logro.

<p>Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente, después de la ejecución del plan de acción.</p>	<p>A través de sus boletas de información se obtuvo datos relevantes del progreso de los estudiantes.</p>	<p>En reunión de aula, se compartieron los resultados de aprendizaje de los hijos a través ejemplos prácticos.</p>	<p>Se informó los datos procesados a través de tablas para conocimiento de dirección.</p> <p>En los GIAs se compartió la experiencia, usando las sesiones y vistas fotográficas.</p>	<p>Se comunicó a los padres de familia los resultados de sus menores hijos en el II Día del Logro.</p>
--	---	--	--	--

CONCLUSIONES

1. La aplicación los juegos tradicionales, a través de las sesiones de aprendizaje, permitió mejorar la práctica pedagógica de manera significativa, contribuyendo con la optimización de los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.
2. La deconstrucción de la práctica pedagógica se fortaleció de manera significativa, a partir del análisis y la autorreflexión realizada antes, durante y después de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, favoreciendo la capacidad de reflexión y de criticidad para optimizar los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016, aplicando los juegos tradicionales, evidenciadas en la lista de cotejo.
3. La estructuración coherente del marco teórico fue pertinente para sustentar el quehacer pedagógico, que se relaciona con los juegos tradicionales, a través de un plan de acción, para optimizar los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016.
4. La reconstrucción de la práctica pedagógica se concretizó, a través del plan de acción factible y pertinente, puesto que respondió de manera eficiente para optimizar los procesos de socialización, en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016, aplicando los juegos tradicionales establecidos en las sesiones de aprendizaje.
5. La evaluación de la validez y de los resultados, acerca de la nueva práctica pedagógica demuestran que la aplicación de los juegos tradicionales (la mata gente, el lobo se fue a la guerra, el pasar, pasar, la gallinita ciega, las escondidas, el nombre de mi mejor amigo es y Stop, la cebolla, rayuelo, el gato y el ratón) contribuyeron a optimizar los procesos de socialización de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° El Lirio, Cutervo, 2016. Esto se demuestra en los indicadores obtenidos y en la lista de cotejo.

SUGERENCIAS

1. Al Ministerio de Educación, se le sugiere que gestione talleres de capacitación, relacionados con los procesos de socialización de los estudiantes y la mejora de la práctica pedagógica en sus diferentes dimensiones.
2. Al director de la UGEL Cutervo, se le sugiere realizar eventos de capacitación docente sobre competencias sociales y emocionales para que puedan aplicarlas de manera eficiente en la gestión de sus procesos de enseñanza-aprendizaje de ,los niños de la IEI. El Lirio.
3. A la directora de la I.E.I. El Lirio, Cutervo se le sugiere difundir la experiencia innovadora, en los eventos pedagógicos a nivel de instituciones educativas, para asegurar su continuidad y expectativas de innovación con relación a los juegos tradicionales para desarrollar los procesos de socialización en los estudiantes.
4. A los profesores de aula del nivel inicial, se les sugiere trabajar la metodología del juego para facilitar las diferentes áreas curriculares, considerando las edades y los grados de los estudiantes para asegurar la calidad del servicio educativo.

REFERENCIAS

- Aguilar, A., Velandia, Y. & Aguilar, C. y Rincón, G. (2017). Gestión educativa: Tendencias de las políticas públicas educativas implementadas en Colombia. *Perspectivas*, 2(2), 84-94. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/1331>
- Aguirre, E. (2000). *Socialización y Prácticas de Crianza y Cuidado de la Salud*. Universidad Nacional de Colombia.
- Aldaba, M. (2009). *El juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas*.
- Alfonso, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex
- Anijovich, R. & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula*. Aique.
- Arroyo, F. y Silva, G. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO_SILVA_TEORIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bahamonde, M. (2018). *El juego dramático como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de la institución educativa Miguel Grau Seminario, Huánuco - 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5817/RELACIONES_INTERPERSONALES_JUEGOS_%20BAHAMONDE_TELLO_MARIA_ELENA%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.
- Calderón, F., Rodríguez, J. y Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala*. [Tesis de licenciatura, Universidad Libre]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%e3%a1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. San Marcos.
- Ccahuana, C. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una L.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>
- Córmack, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y enseñanza en educación del menor de 6 años. *Acción Pedagógica*. 13(2), 154-161.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2970397>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. El Ateneo.
- García, J. & Cañal, P. (1995). ¿Cómo enseñar? Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación. *Investigación en la Escuela*. 5(25), 45-63.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59627/C%c3%b3mo%20ense%c3%b1ar%20Hacia%20una%20definici%c3%b3n%20de%20las%20estrategias%20de%20ense%c3%b1anza%20por%20investigaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Giroux, H. (2003). *Pedagogía y política de la esperanza. Teoría, Cultura y enseñanza*. Amorrortu.
- Hammond, L. (2006). *Formación docente poderosa: lección de programas ejemplares*. Bass.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana].
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llalla, S. y Yanque, C. (2015). *Los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la I.I.E.E 56039 de Tinta y 56038 de Cuchuma, de los años 2009 al 2012*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5204/EDllsas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Martínez, E. & Zea, E. (2004). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista Ciencias de la Educación*. 2(24), 69 – 90. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a4n24/4-24-4.pdf>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Metrocolor S.A
- MINEDU, (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para las niñas y los niños de 0 a 4 años, Guía de orientación*. Talleres.
- Monereo, C. (2004). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Graó.
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza aprendizaje*. SENA.
- Philip, P. (1997). *Desarrollo Humano. Estudio del ciclo vital*. Pearson. <https://books.google.com.pe/books?id=ZnHbCKUCtSUC&printsec=frontcover&hl=#v=onepage&q&f=false>
- Pugmire-Stoy, C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. NARCEA.
- Restrepo, B. (2006). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 16(8), 56-87. <https://rieoei.org/RIE/article/download/2898/3824/>
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. MAD.
- Vásquez, A. (2016). Deconstrucción y diseminación. *Revista Crítica de Ciencias Sociales*, 48(2), 251-265. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18153281014.pdf>
- Venegas, F., García, M. & Venegas, A. (2013). *El juego infantil y su metodología*. Innovacion y cualificación. ICeditorial.

ANEXOS

ANEXO 01: TALLERES DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

TALLER DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I: “El Lirio”
- 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años
- 1.3. DOCENTE: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
- 1.4. FECHA: 18 /03/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016.
- 2.2. TALLER: N° 01
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA MATA GENTE”
- 2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Los niños sentados en un círculo en el patio y dialogamos acerca de conocer a nuestros amigos, luego se formula la siguiente interrogantes: ¿Quieren jugar? ¿Cómo quieren jugar? Saberes previos: ¿Qué otros juegos conocen? ¿En dónde lo aprendieron? Problematicación ¿Qué pasaría si en el jardín no jugaríamos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelota - Patio de la escuela. 	10

Desarrollo	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Mencionaremos a niños y niñas que hoy aprenderemos y jugaremos el juego de la “mata gente”.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ Reunimos a los niños y niñas en asamblea para establecer las normas durante el juego a realizar: La mata gente el cual consiste en: Entre todos los niños se escogen a dos estudiantes que se colocarán uno al extremo del otro y los demás se colocan al centro. A la voz de tres comienza el juego y con una pelota que será lanzada por los pies de todos los niños que se encuentran en el centro los cuales tendrán que esquivarla sin dejarse topar por la pelota. Si la pelota va directamente a las manos tiene una vida, es decir que si perdieran seguirán jugando de acuerdo a las veces que hayan cogido la pelota y así hasta que todos hayan sido tocados por la pelota van saliendo uno a uno.</p> <p>RELAJACIÓN: La profesora motiva a los niños formando un semicírculo y realice ejercicios de inspiración y espiración logrando en los niños que su respiración se normalice y pedimos a los niños que mencionen como se realizó el juego, escuchamos sus opiniones.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Se propone a los niños y niñas dibujar lo que más les gustó del juego en una hoja en blanco. Luego lo exhibimos los trabajos mediante la técnica del museo y se solicita que voluntariamente cuente a sus compañeros que dibujó?</p>		25
Cierre	<p>: Realizamos algunas preguntas de <u>meta cognición</u> ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llamó el juego realizado? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto? ¿Todos participaron? Escuchamos las respuestas.</p>		10

III. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios eflexivos.

LISTA DE COTEJO

TIPO DE UNIDAD DIDÁCTICA: TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

SECCIÓN: EDAD 04 años.

FECHA: 18-03-16

AREA		PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA		CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS		
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.		
INDICADORES DE RUTA		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
ACCIONES		Respetar las reglas del juego	Participar con entusiasmo y alegría	Observaciones
N°	NOMBRES Y APELLIDOS			
1	Aldair Monsalve Chilcón	+	+	
2	Cleider Chilcón Llanos	+	+	
3	Elmer Flores Molocho	-	-	
4	Evelin Ramírez Menor			
5	Helen Herrera Llamo	-	-	
6	Luzmery Molocho Chilcón	+	-	
7	Mary Flores Requejo	+	+	
8	Max Salazar Julca			
9	Mayli Horna Flores	+	+	
10	Rosita Guevara Segura			
11	Sandy Flores Guevara			

LEYENDA: LOGRADO +

EN PROCESO -

NO LOGRADO (X)

DIARIO REFLEXIVO 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 18 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “JUGUEMOS A LA MATA GENTE”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 01
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí apliqué los pasos tanto los procesos pedagógicos como los procesos didácticos porque preparé con mucho entusiasmo esta estrategia ya que era uno de los juegos que se practicaba en las escuelas de antaño y que hasta ahora se practica en algunas comunidades y espero lograr la socialización el cual es mi propósito.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
Sí encontré dificultades en cuanto se al desarrollo en sí de este juego tradicional observé que algunos niños ya lo han practicado, pero a unos cuantos no les llamó mucho la atención es decir note poca emoción en sus rostros.
- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
No ya que por ser el primer juego que estoy aplicando creo que me faltó utilizar los materiales didácticos como las telas para delimitar el área donde se desarrollaría dicho taller ya que todos mis estudiantes trataban de correr por todo el patio para que no les alcance el balón y eso distorsionó el juego un poco.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí porque estoy utilizando una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con el taller que estoy aplicando y me facilita la evaluación de mis estudiantes.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Es buena estrategia simplemente recomiendo tener cuidado al momento de ejecutarlo antes delimitar los espacios para que los niños y niñas sepan hasta donde desplazarse y recomendar durante el desarrollo como un acuerdo es tener cuidado cuando lanzamos el balón para no lastimar a algún estudiante.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.
 1.4. FECHA : 21 /03/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2 TALLER: N° 02.
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:”JUGAMOS EL LOBO SE FUE A LA GUERRA”
 2.4. DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO:

IV APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
PERSONAL SOCIAL	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Nos reunimos sentados en un círculo en el patio y dialogamos acerca como ayudar a nuestros amigos y se les dice que vamos a jugar SABERES PREVIOS: ¿qué otros juegos conocen? ¿Quién les enseñó? PROBLEMATIZACIÓN ¿Nos sentiríamos bien jugando solos?		10
Desarrollo	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Pues hoy jugaremos con todos nuestros amigos el juego: “El lobo se fue a la guerra” GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: Reunimos a los niños y niñas en asamblea para establecer los acuerdos y seguir las reglas durante el juego a realizar: El lobo se fue a la guerra se juega así: Entre todos los niños se escogen a un niño o niña que haga de “lobo”, los demás se colocan formando un círculo , hacen una ronda cogidos de la mano y cantan: El lobo se fue a la guerra, para cuándo volverá, volverá para la pascua o para navidad ¡lobo como estás! Y el niño que hace de lobo contesta: ¡estoy levantándome de mi cama! - El lobo se fue a la guerra, para cuándo volverá, volverá para la pascua o para navidad ¡lobo como estás! Y el niño que hace de lobo contesta: ¡estoy lavándome la cara y así sucesivamente la ronda sigue cantando y preguntando y mientras el lobo va alistándose y al final el lobo contesta ¡estoy listo para comérselos! Y todos los estudiantes corren por todo el patio limitado, tratando de que el lobo no les alcance; en caso de ser	Patio de la escuela. Patio de la escuela. Hilo para delimitar- Telas del material del MED Máscara Material de la zona-	25

	<p>alcanzado por el lobo este niño o niña se sienta a descansar, hasta que el lobo alcance a los demás.</p> <p>- Luego de concluido el juego los niños formando un semicírculo realizan ejercicios de inspiración y espiración logrando en los niños la RELAJACIÓN y pedimos a los niños que mencionen como se realizó el juego, escuchamos sus opiniones.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Proponemos a los niños y niñas dibujar y hacer una máscara del lobo, adorne con material de la zona y que se los coloque e imiten al lobo.</p> <p>-Comentamos en casa el juego y todo lo que hemos realizado.</p>		
Cierre	<p>: Realizamos algunas preguntas de <u>META COGNICIÓN</u> ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llamó el juego realizado? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto? ¿Todos participaron? Preguntarán en casa como jugaban sus padre cuando eran niños</p>		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivo

LISTA DE COTEJO

TIPO DE UNIDAD DIDÁCTICA: TALLER DE APRENDIZAJE N°02

SECCIÓN:

EDAD 04 años.

FECHA: 21-03-16

AREA		PERSONAL SOCIAL.		
COMPETENCIA		CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS		
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.		
INDICADORES DE RUTA		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
ACCIONES		Respetar las reglas del juego	Participa con entusiasmo y alegría	Observaciones
N°	NOMBRES Y APELLIDOS			
01	Aldair Monsalve Chilcón	+	+	
02	Cleider Chilcón Llanos	-	-	
03	Elmer Flores Molocho	+	+	
04	Evelin Ramírez Menor	+	+	
05	Helen Herrera Llamo	-	-	
06	Luzmery Molocho Chilcón	+	+	
07	Mary Flores Requejo	+	+	
08	Max Salazar Julca	-	-	
09	Mayli Horna Flores	+	+	
10	Rosita Guevara Segura	+	+	
11	Sandy Flores Guevara	-	-	

LEYENDA: LOGRADO +

EN PROCESO -

NO LOGRADO X

DIARIO REFLEXIVO 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 21 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: JUGUEMOS “EL LOBO SE FUE A LA GUERRA”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 02
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.6. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí porque preparé con anticipación esta estrategia con todos los procesos pedagógicos y didácticos correspondientes ya que es uno de los juegos que hasta hoy perdura en el tiempo y se practicaba en los barrios calles y escuelas y espero que me ayude a lograr mi propósito que es el de ayudar a la socialización de los niños y niñas.
- 2.7. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No encontré dificultades porque les encantó este juego, aunque estaban tan a gusto que querían seguir jugando así que me ganó un poco el tiempo, ya que son niños de 3,4 y 5 años y tenemos que entenderlos y satisfacerles en cuanto a sus necesidades e intereses.
- 2.8. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí en esta vez utilicé material para delimitar los espacios, también utilicé una máscara esto provocó gran entusiasmo en los estudiantes así que este juego impactó en ellos y todos querrán ser el lobo para ponerse la máscara.
- 2.9. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí porque estoy utilizando una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con los indicadores que me ayudan a evaluar de manera óptima a los niños y niñas.
- 2.10. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Es una excelente estrategia se la recomiendo ya que gustó mucho a los niños y niñas tan solo utilizar un área verde para evitar los accidentes entre compañeros e incidir mucho en los acuerdos sobre todo el tener cuidado en lo que corren para evitar que se lastimen entre sí.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
 1.4. FECHA : 15 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. ITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2. TALLER: N° 03.
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS AL “PASAR, PASAR”
 2.4. DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Con los estudiantes organizamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller.</p> <p>MOTIVACIÓN: Realizamos la dinámica: “El rey manda” y se les va dando las indicaciones respectivas. El rey manda cogerse los brazos ,piernas correr, saltar,etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gustó la dinámica? , ¿Qué parte de su cuerpo han movido?, ¿Dónde se ubica nuestra cabeza?, ¿Cuántos brazos tienen para que sirven?, <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué otros juegos conocen? ¿Cómo podemos integrarnos todos? ¿Hay un juego que se hace con los brazos estirados saben cómo se llama?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Podrán jugar solos? ¿Quieren tener muchos amigos?</p>		10

Desarrollo	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Pues hoy aprenderemos otro juego tradicional que nuestros familiares antes jugaban cuando eran niños y niñas y se llama : “pasar pasar”</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: Explicamos en que consiste dicho juego Reunimos a los niños y niñas establecer y seguir las reglas durante el juego a realizar: “pasar, pasar”. Una pareja se toma de la mano frente a frente, los otros integrantes forman una hilera como trencito, unidos por las manos en los hombros o en la cintura del compañero o compañera mientras la pareja entona la canción : “PASAR PASAR QUE EL MUNDO SE VA ACABAR”</p> <p>Todos pasan por debajo del puente la pareja que entona la canción decide a quien deja atrapado bajo el puente éste escoge a cuál fila se va mencionando el nombre de su compañero o compañera y la idea es formar una cadena humana para que al final cuando acaben de pasar las dos cadenas o filas que se forman tiran fuerte hasta arrastrar la otra parte y gana la que tuvo más fuerza y logro hacer pasar a la otra fila el espacio delimitado con una cuerda.</p> <p>RELAJACIÓN: Luego de concluido el juego los niños formando un semicírculo todos se colocan en posición dorsal y realizan la inspiración y espiración</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Luego de concluido el juego los niños formando un semicírculo todos se colocan en posición dorsal y realizan la inspiración y espiración</p> <p>Utilizando la arcilla moldean lo que más les gustó del juego tradicional.</p>	Hilo para delimitar- Telas del material del MED	25
Cierre	<p>METACOGNICIÓN Dialoga con los niños y niñas ¿cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto el juego realizado? ¿que no les gustó? Conversar con sus familiares para investigar si han jugado “pasar pasar”.</p>		10

VII. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos:

LISTA DE COTEJO

TIPO DE UNIDAD DIDÁCTICA: TALLER DE APRENDIZAJE N°03

SECCIÓN: Única

EDAD 04 años.

FECHA: 21-03-16

AREA		PERSONAL SOCIAL.		
COMPETENCIA		CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS		
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tienen deberes.		
INDICADORES DE RUTA		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
ACCIONES		Respetar las reglas del juego	Participa con entusiasmo y alegría	Observaciones
N°	NOMBRES Y APELLIDOS			
01	Aldair Monsalve Chilcón	+	+	
02	Cleider Chilcón Llanos	+	-	
03	Elmer Flores Molocho	+	+	
04	Evelin Ramírez Menor	+	+	
05	Helen Herrera Llamo	-	-	
06	Luzmery Molocho Chilcón	+	+	
07	Mary Flores Requejo	+	+	
08	Max Salazar Julca	-	-	
09	Mayli Horna Flores	-	+	
10	Rosita Guevara Segura	+	+	
11	Sandy Flores Guevara	-	-	

LEYENDA: LOGRADO +

EN PROCESO -

NO LOGRADO X

DIARIO REFLEXIVO 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 15 de abril del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: JUGUEMOS AL “PASAR, PASAR”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 03
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque aplique los procesos pedagógicos y didácticos con mucho cuidado en esta estrategia ya que es un juego tradicional muy bonito y que fue significativo para lograr mi propósito que es el de ayudar a su socialización.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si en cuanto se al desarrollo en sí de este juego tradicional se suscitó que al quedarse atrapada una niña dentro del puente que hacían sus dos compañeros una niña de cuatro años se asustó y lloró ;ella es recién trasladada a esta institución es otro reto para mí en lograr integrarla al grupo.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilicé los materiales didácticos como las telas para delimitar el área donde se desarrollaría dicho taller además utilicé la tela como una línea para delimitar la competencia.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque estoy utilizando una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje la cual considero que es de mucha ayuda ya que facilita la evaluación de los estudiantes.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Es muy buena estrategia simplemente recomiendo tener cuidado al momento de hacer las fuerzas para que los niños y niñas no se lastimen y en todo caso utilizar un área verde e incidir en los acuerdos y recomendaciones de dicho juego ya que enfoca muy bien al propósito deseado.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.
 1.4. FECHA : 18 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2 TALLER: N° 04.
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN:” NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA”
 2.4. DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO:

IV APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

V SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Con los estudiantes organizamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller. MOTIVACIÓN: A través de la dinámica :”LAS HOJITAS Las hojita las hojitas De los árboles se caen Viene el viento las levanta y las hace correr, saltar, volar,...</p> <p>- Les gustó la dinámica? ¿se han ayudado entre amigos?</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? ¿Hay un juego que se hace con los ojos vendados saben cómo se llama?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? ¿Cómo los ayudamos? ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?</p>	Patio de la escuela.	10

Desarrollo	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Pues hoy aprenderemos un juego tradicional que sus papás jugaban y tiene el nombre de : “La gallinita ciega”</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA:</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <p>Reunimos a los niños y niñas establecer y seguir las reglas durante el juego a realizar: La gallinita ciega.</p> <p>Entre todos los niños se escogen a un niño o niña que haga de “gallinita ciega” y otro el que dirige.</p> <p>-Se les explica el juego que consiste en que los otros jugadores tapan los ojos, normalmente con un pañuelo venda, al niño o niña elegida, y a la vez se hace el siguiente dialogo: GALLINITA CIEGA ¿QUÉ HAS PERDIDO? pregunta un jugador UNA AGUJA Y UN DEDAL responde la gallinita ¿EN DÓNDE? Pregunta un jugador EN EL TOTORAL responde la gallinita ¿Cuántas vueltas quieres? Pregunta el jugador, la gallina da un número determinado de vueltas que quiere y luego le dice el jugador ¡ÉCHATE A BUSCAR! cuantas entonces el jugador empieza a darle vueltas hasta marear a la gallinita; los demás se colocan a su alrededor y la gallinita ciega tiene que lograr cogerles al tanteo y con los ojos vendados.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Luego de concluido el juego los niños se hacen marionetas se les cae la cabeza, el tronco los brazos y las piernas y caen al suelo y se relaja</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: utilizando los títeres del MED representan lo jugado.</p>	<p>Patio de la escuela. Hilo para delimitar- Telas del material del MED</p> <p>Pañuelo venda</p>	25
Cierre	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>Dialoga con los niños y niñas ¿cómo se sintieron al realizar el juego como lo hicieron les gusto el juego realizado? Preguntar en casa si sus papis de niños, han jugado la gallinita ciega.</p>		10

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos.

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “LA GALLINITA CIEGA”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos											
ACCIONES		4 años											
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respetar las reglas durante el desarrollo del juego		Practicar hábitos de cortesía		Respetar y ayudar a sus amigos durante el juego		Cumple con los acuerdos establecidos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aldair Monsalve Chilcón									X		X	
02	Cleider Llanos Chilcón									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Menor Ramírez									X		X	
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón					X		X					
07	Mary Flores Requejo					X			X				
08	Max Salazar Julca					X		X					
09	Mayli Flores Horna					X		X					
10	Rosita Guevara Segura					X		X					
11	Sandy Flores Guevara					X			X				

DIARIO REFLEXIVO 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 18 de abril del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:” NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA”.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 04
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí, porque este juego es muy muy especial y es muy divertido seguí los pasos y los procesos pedagógicos pero también diré que fue tan emocionante para los estudiantes que la mayoría querían ser la gallinita ciega y creo que hoy sentí mucha satisfacción porque Los estudiantes disfrutaron mucho.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si en cuanto al desplazamiento de los estudiantes como son pequeños algunos por correrse se chocaban entre si y me faltó el tiempo porque todos querían participar.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Pues si utilicé material didáctico adecuado como por ejemplo las telas que es parte del material del MED para delimitar los espacios para que los niños sepan hasta donde deben desplazarse

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si en este caso estoy utilizando la Lista de Cotejos el cual se utiliza mucho en el nivel inicial para evaluar a nuestros estudiantes y que si es coherente con los indicadores de logro de la sesión de aprendizaje, los cuales apuntan a lograr el propósito.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Recomiendo aplicar este juego incidiendo más en el acuerdo de jugar con cuidado al desplazarse y que no dejen de practicarlo porque es muy divertido y a los estudiantes les encanta y gozan muchísimo tanto así que el tiempo nos falta.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.
 1.4. FECHA : 04 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2. TALLER: N° 05
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: EL NOMBRE DE MI AMIGO ES...Y “STOP”.
 2.4. DURACIÓN: 45 minutos.

IV APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Con los estudiantes organizamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller en semicírculo en el patio de la institución les recordamos que para esta actividad que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearlos o golpear a nuestros compañeros.</p> <p>MOTIVACIÓN: La profesora pide a algunos niños que repartan las pelotas a sus compañeros. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien los balones por colores y compartan sus inquietudes.</p> <p>SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños de cuantas maneras podemos lanzar la pelota ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo ayudan a sus amigos jugando?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? ¿Cómo los ayudamos? ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?</p>	Patio de la escuela.	10
Desarrollo	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Pues hoy aprenderemos un nuevo juego tradicional que se llama “EL NOMBRE DE MI AMIGO ES... Y “STOP”.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA:</p>	Patio de la escuela. Hilo para	25

	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: La docente narra cómo es el desarrollo de este juego y explica que uno de los niños anunciará el nombre de su amigo o amiga. Luego ella o él lanzará una pelota diciendo fuerte un nombre de su amigo a amiga; el niño que representa al nombre mencionado correrá a recepcionar la pelota y dirá la palabra STOP puesto que los otros niños a la vez están corriendo, seguidamente el niño que tiene la pelota dará 3 pasos largos y luego lanzará la pelota al niño que está más cerca de él. El niño que fue alcanzado con la pelota le tocará decir en el centro nuevamente hará lo antes indicado... Y así sucesivamente se repite la secuencia.</p> <p>RELAJACIÓN: Luego de concluido el juego los niños se sientan en parejas espalda con espalda y cierran los ojos para descansar</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Pedimos a los niños que dibujen que es lo que más les gustó del juego y el lanzamiento de la pelota.</p>	delimitar- Telas del material del MED Pelotas	
Cierre	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>Conversan sobre lo que más les gustó de la actividad, que fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizarla este juego con los niños y niñas como se sintieron al realizar el juego como lo hicieron. Preguntar en casa si sus padres y familiares de los niños, han jugado “EL STOP”.</p>		10

IX. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “EL NOMBRE DE MI AMIGO ES...Y STOP”

AREA		PERSONAL SOCIAL													
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.													
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.													
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos 4 años													
ACCIONES		Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respeto las reglas durante el desarrollo del juego		Practica hábitos de cortesía		Respeto y ayuda a sus amigos durante el juego		Cumple con los acuerdos establecidos			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Nº Ord	NOMBRES Y APELLIDOS														
01	Aldair Monsalve Chilcón											X		X	
02	Cleider Llanos Chilcón											X		X	
03	Elmer Flores Molocho											X		X	
04	Evelin Ramírez Menor											X		X	
05	Helen Herrera Llamó											X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón						X			X					
07	Mary Flores Requejo						X				X				
08	Max Salazar Julca						X			X					
09	Mayli Horna Flores						X			X					
10	Rosita Guevara Segura						X			X					
11	Sandy Flores Guevara						X				X				

DIARIO REFLEXIVO 05

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 04 de abril del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:” EL NOMBRE DE MI AMIGO ES...Y STOP”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 05
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí, seguí los pasos establecidos en la estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, los mismos que se desarrollaron en un taller de psicomotricidad cuyos procesos didácticos son Asamblea o inicio, desarrollo o expresividad motriz, relajación, expresión gráfico plástica y cierre.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si en cuanto al desplazamiento de los estudiantes como son pequeños algunos por correrse se chocaban.

-No gustó mucho a los niños y niñas quizás no fue apropiado para estas edades lo sentí porque no vi que disfrutaran del juego.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Pues si utilicé material didáctico adecuado como por ejemplo las telas que es parte del material del MED para delimitar los espacios para que los niños sepan hasta donde deben desplazarse así mismo utilicé un balón y el patio de la institución.

2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí, estoy utilizando la Lista de Cotejos para evaluar a los niños y niñas y es coherente los indicadores de logro con el propósito de la sesión en donde las acciones tienen estrecha relación con el título del proyecto y el indicador de desempeño.

2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Recomiendo aplicar este juego utilizando más motivación quizás para que los estudiantes disfruten un poco más esta estrategia y sobre todo sentir que lo disfrutan.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
 1.4. FECHA : 07 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2 TALLER: N° 06.
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS “LA CEBOLLA”
 2.4. DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
PERSONAL SOCIAL	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA O INICIO: Con los estudiantes organizamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller. MOTIVACIÓN: Conversamos a cerca de todos los juegos ya practicados y su importancia para ayudarnos a ser entre todos grandes amigos y conocernos mejor Saberes previos: ¿recuerden que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué debemos hacer con los amigos más pequeños? ¿Ustedes quieren jugar solos o con sus amigos?	Patio de la escuela.	10
Desarrollo	Propósito y organización: Pues hoy aprenderemos otro juego tradicional que sus papás jugaban y tiene el nombre de : “La cebolla” Gestión y acompañamiento del logro de la competencia: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: Reunimos a los niños y niñas establecer y seguir las reglas durante el juego a realizar: La cebolla. Entre todos los niños se escogen a dos niños o niñas para realizar el diálogo como si fueran vecinos: toc toc golpea la puerta vecina regálame una cebolla dice la vecina compradora y la otra vecina contesta ¿ y la que te di ayer? ya se acabó responde; lleva una si puedes arrancarla y entonces la vecina o vecino que quiere	Patio de la escuela. -Poste Árbol Telas del material del MED	25

	<p>la cebolla intentará con mucha fuerza jalar de la cintura al último de la fila de sus compañeros que están formando una cadena sentados y cogidos de la cintura y el primer compañero de la fila está abrazando ya sea a un árbol o poste que haya en la institución sujetándose con fuerza para que no les puedan arrancar y así sucesivamente hasta lograr que uno por uno se suelten y lleve sus cebollas .</p> <p>RELAJACIÓN: Luego de concluido el juego los niños se hacen marionetas se les cae la cabeza, el tronco los brazos y las piernas y caen al suelo y se relajan</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: utilizando los títeres del MED representan lo jugado.</p>		
Cierre	<p>Dialoga con los niños y niñas ¿cómo se sintieron al realizar el juego como lo hicieron les gusto el juego realizado? Preguntar en casa si sus papis de niños, han jugado la cebolla.</p>		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos.

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “LA CEBOLLA”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos											
RUTAS		4 años											
CCIONES		Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respetar las reglas durante el desarrollo del juego		Practicar hábitos de cortesía		Respetar y ayudar a sus amigos durante el juego		Cumple con los acuerdos establecidos	
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aldair Monsalve Chilcón									X		X	
02	Cleider Llanos Chilcón									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Ramírez Menor									X		X	
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón					X		X					
07	Mary Flores Requejo					X			X				
08	Max Salazar Julca					X		X					
09	Mayli Horna Flores					X		X					
10	Rosita Guevara Segura					X		X					
11	Sandy Flores Guevara					X			X				

DIARIO REFLEXIVO 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 07 de marzo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “JUGUEMOS A LA CEBOLLA”.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 06
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si, porque este juego es muy divertido seguí los pasos, los mismos que se desarrollaron en un taller de psicomotricidad cuyos procesos didácticos son Asamblea o inicio, desarrollo o expresividad motriz, relajación, expresión gráfico plástica y cierre cada uno dentro de los procesos pedagógicos.

¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si en cuanto al momento de jalarse para desprender una cebolla se hicieron doler un poco; hay que establecer bien los acuerdos antes de aplicar esta estrategia.

¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Pues si utilicé el patio de la Institución Educativa y un poste que hay en el mismo ya que es un Taller y por lo tanto considero que fue un material didáctico adecuado para la aplicación de esta estrategia.

¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si, fue la Lista de Cotejos el instrumento de evaluación y es coherente con los indicadores seleccionados para la sesión de aprendizaje porque las acciones tienen estrecha relación con el título del proyecto y el indicador de desempeño.

¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Recomiendo aplicar este juego incidiendo más en el acuerdo de jugar con cuidado al cogerse de la cintura para no lastimarse.

-Recomiendo practicar este juego porque es muy divertido y a los estudiantes les encantó y es un juego donde socializan ya que abrazan al compañero de la cintura; se observa que algunos no quieren ser tocados, pero por jugar aceptan el abrazo del compañero, me quede satisfecha como docente.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : E Lirio
1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
1.4. FECHA : 18 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
2.2 TALLER: N° 07.
2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS “EL RAYUELO”
2.4. DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
PERSONAL SOCIAL	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA O INICIO: Sentados en círculo o semicírculo con los niños y niñas organizamos y recordamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller. MOTIVACIÓN: A través de la dinámica de movimiento del cuerpo Levantamos los brazos separamos las piernas a girar la cabeza y da una vuelta después vamos con el tronquito lo vamos a mover damos la media vuelta descansamos después. Les gustó la dinámica? ¿Se han ayudado entre amigos? ¿Podemos ayudar a los más pequeños a realizar esta dinámica? Saberes previos: ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? Problematización ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?	Patio de la escuela.	10
Desarrollo	Propósito y organización: Pues hoy aprenderemos un juego tradicional muy bonito realmente llamado: “El Rayuelo” Gestión y acompañamiento del logro de la competencia: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: Reunimos a los niños y niñas establecer y seguir las reglas y además se les explicará en que consiste el juego a realizar: El Rayuelo. La docente dibuja un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el número 2, otro con el número 3, intentando más o menos que sean iguales. En el cuarto piso del rayuelo se pintan 2 casillas, una con el nro. 4 y a su lado con el nro. 5 la casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas	Patio de la escuela. Hilo para delimitar- Telas del material del MED	25

	<p>son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. Y a continuación se dibujará con el nro. 10.</p> <p>El juego comienza tirando un pedazo de cascara de cualquier fruta o algún material de la zona tratando de que caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a correr el rayuelo a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llegue al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los 2 pies. Seguimos el nro. 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al nro. 1 coger la cáscara y lanzar al nro. 2 y así sucesivamente.</p> <p>RELAJACIÓN: Pedir a los alumnos que permanezcan sentados y se colocan de espaldas sobre el piso mientras toman aire y cuando van subiendo e incorporándose votarán el aire soplando.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA :Les proporcionamos una hoja de papel y luego, pedir a los alumnos que dibujen lo que más les gustó y adornen como más les gusta utilizando el material que deseen y al final exponen sus lindos trabajos.</p>		
Cierre	Dialoga con los niños y niñas ¿Cómo se sintieron al realizar el juego como lo hicieron les gusto el juego realizado? Preguntar en casa quien de sus familiares ha jugado el rayuelo.		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos.

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “EL RAYUELO”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Construye su corporeidad.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos. 4 años											
ACCIONES		Participa en el desarrollo del juego				Respeta las reglas durante el desarrollo del juego				Respeta y ayuda a sus amigos durante el juego		Cumple con los acuerdos establecidos	
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		01	Aldair Monsalve Chilcón									X	
02	Cleider Llanos Chilcón									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Menor Ramírez									X			X
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Chilcón Molocho					X							
07	Mary Flores Requejo					X							
08	Max Salazar Julca					X							
09	Mayli Horna Flores					X							
10	Rosita Guevara Segura					X							
11	Sandy Flores Guevara					X							

DIARIO REFLEXIVO 07

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 04 de julio del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “JUGUEMOS EL RAYUELO”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

2. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí porque preparé esta sesión de acuerdo a los procesos tanto pedagógicos como didácticos y con mucho entusiasmo ya que es el último juego tradicional que aplique para realizar el Proyecto de investigación el mismo que fue muy significativo y emocionante que enfoca al logro del propósito que es el de ayudar a la socialización de los estudiantes.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si encontré algunas dificultades en cuanto se al desarrollo en sí de este juego tradicional ya que no cuento con una plataforma de cemento para poder dibujar claramente el rayuelo con los números más claros y grandes así que lo tuve que hacer dentro del aula y fue muy limitado el espacio.

-los estudiantes se emocionaron tanto en saltar con un pie que todos querían saltar a la vez así que se fomentó el desorden por un momento, pero luego logre controlar.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilicé los materiales didácticos la tiza mojada para dibujar en el piso el rayuelo, una cascara de naranja que sirvió para lanzarlo dentro de un casillero del rayuelo y utilicé papelote y plumones para dibujar y explicar cómo se traza un rayuelo.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque estoy utilizando una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con los indicadores de logro de la sesión de aprendizaje y que enfoca a solucionar el problema de investigación.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Es muy buena estrategia gustó a todos los niños y niñas y recomiendo aplicarla en un amplio espacio de cemento y poder dibujar claramente el rayuelo y así se visualice mejor.

-Aplicar este juego por los meses de julio en adelante cuando el estudiante ya tiene algunas nociones de número.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.
 1.4. FECHA : 13/05/16

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2. TALLER: N° 08
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS “ELGATO Y EL RATON”
 2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Sentados en círculo o semicírculo con los niños y niñas organizamos y recordamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller.</p> <p>MOTIVACIÓN: A través de la dinámica de movimiento del cuerpo Levantamos los brazos separamos las piernas a girar la cabeza y da una vuelta después vamos con el tronquito lo vamos a mover damos la media vuelta descansamos después.</p> <p>¿Les gustó la dinámica? ¿Se han ayudado entre amigos? ¿Podemos ayudar a los más pequeños a realizar esta dinámica?</p> <p>Saberes previos: ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? Problematicación ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?</p>	Patio de la escuela.	10
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Pues hoy aprenderemos un juego tradicional muy bonito realmente llamado: “El gato y el ratón”</p> <p>Gestión y acompañamiento del logro de la competencia: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: La profesora explica el juego: Se toma de la mano los</p>	Hilo para delimitar- Telas del material del MED	25

	<p>integrantes se y forman una ronda, un niño hace de ratón y otro de gato entona la canción: Talán 1, talan 2,talán 12.-Luego de cantar hasta doce el gato golpea la puerta supuesta en la espalda de un niño toc, toc, y sale el ratón el gato le pide queso y cuando ya no tiene que darle le dice que “ahora te cómo” y todos los demás tratan de hacer una barrera para que el gato no le coma al ratón y mientras el gato atrapa al ratón todos los demás estudiantes gritan “gato pesado ”gato pesado” y así cuando lo atrapa el gato al ratón termina el juego y pueden participar 2 estudiantes más.</p> <p>RELAJACIÓN: Pedir a los alumnos que permanezcan sentados y se colocan de espaldas sobre el piso mientras toman aire y cuando van subiendo e incorporándose votarán el aire soplando.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Colocamos en la pizarra un papelógrafo en forma vertical. Luego, pedir a los alumnos que se acerquen y dibujen lo que más les gustó y exponen sus trabajos.</p>		
Cierre	Dialoga con los niños y niñas ¿cómo se sintieron al realizar el juego como lo hicieron les gusto el juego realizado? Preguntar en casa quien de sus familiares ha jugado el gato y el ratón.		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos.

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “EL GATO Y EL RATÓN”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos 4 años											
ACCIONES		Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respetar las reglas durante el desarrollo del juego		Practicar hábitos de cortesía		Resuelve problemas ocurridos durante el juego		Regula su propia conducta frente a los demás	
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aldair Monsalve Chilcón									X		X	
02	Cleider Chilcón Llanos									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Ramírez Menor									X		X	
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón						X	X					
07	Mary Flores Requejo					X			X				
08	Max Salazar Julca					X		X					
09	Mayli Horna Flores					X		X					
10	Rosita Guevara Segura					X		X					
11	Sandy Flores Guevara					X		X					

DIARIO REFLEXIVO 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 16 de mayo del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: JUGUEMOS AL “EL GATO Y EL RATON”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí porque preparé con mucho entusiasmo esta estrategia ya que era uno de mis juegos favoritos que lo practicábamos en mi barrio donde yo me crié y quería que en mis estudiantes sea muy significativo para así lograr mi propósito que es el de ayudar a su socialización y en esta comunidad lo practican así que seguí los pasos trazados dentro del Taller de Psicomotricidad cada uno dentro de los Procesos Pedagógicos correspondientes.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Sí, en cuanto se al desarrollo en sí de este juego tradicional se suscitó un pequeño incidente dos compañeros se chocaron al momento de defender al ratón para no ser atrapado.

-La dificultad mayor fue que no sincronice bien el tiempo esto se dio a raíz de que todos querían ser gato o ratón por colocarse el disfraz.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Sí utilicé los materiales didácticos como las telas para delimitar el área donde se desarrollaría dicho taller también utilicé el disfraz del gato y el ratón así que los estudiantes quedaron impactados todos querían ponerse el disfraz.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí porque apliqué una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con los indicadores de logro y me permitió evaluar de manera correcta a los estudiantes y observar claramente el propósito al que apunta el Proyecto de Investigación que he trazado como meta y es de lograr la Socialización en los niños y niñas.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

-Recomiendo utilizar siempre es una muy buena estrategia simplemente recomiendo tener cuidado al momento de hacer la ronda hacerlo con cuidado para no lastimarse entre niños y niñas y siempre utilizar un área verde.

-Es muy emocionante para los estudiantes y me sentí muy satisfecha como docente ver la cara de felicidad en los pupilos y que todos se apoyen mutuamente.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : El Lirio
 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS : 4 años
 1.3. DOCENTE : JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.
 1.4. FECHA : 16 /05/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
 2.2. TALLER: N° 09.
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS “CALIENTE, CALIENTE, FRIO, FRIO”
 2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales / recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Sentados en círculo o semicírculo con los niños y niñas organizamos y recordamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller.</p> <p>MOTIVACIÓN: A través de la dinámica del “CIEMPIES” el ciempiés es un bicho muy raro parece un montón de bichos atados, cuando lo miro parece un tren le cuento las patas y llego hasta cien. Esta se realizará primero cogidos de los hombros todos en forma de tren levantando los pies todos a la vez; luego se cogerán de la cintura, piernas rodillas y así sucesivamente</p> <p>¿Les gustó la dinámica? ¿Se han ayudado entre amigos? ¿Podemos ayudar a los más pequeños a realizar esta dinámica?</p> <p>Saberes previos: ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? Problematicación ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?</p>	Patio de la escuela	10

Desarrollo	<p>Propósito y organización: Pues hoy recordaremos un juego tradicional llamado: “CALIENTE, CALIENTE, FRIO, FRIO”</p> <p>Gestión y acompañamiento del logro de la competencia: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: La profesora explica el juego: Se elige un niño o niña para esconder una pequeña correa de tela mientras los demás miran hacia otro lado; cuando ya esté escondido avisa ¡ya a buscar! todos los estudiantes empiezan a buscar y el que escondió va diciendo CALIENTE, CALIENTE si está cerca del objetivo y FRIO, FRIO si está lejos del objetivo. La persona que lo encuentra lo coge y los corre a los demás al que logra toparlo ese será el que esconda nuevamente y así hasta que sea necesario y alcance el tiempo</p> <p>RELAJACIÓN: Imaginariamente, entregamos a cada niño una flor y una vela y les pedimos que tomen la flor con una mano y la vela con la otra. Luego, jugamos a oler la flor profundamente y soplar la vela.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Ya en el aula dibujan lo que más les gustó, decoran con material de la zona y exponen sus trabajos.</p>	Hilo para delimitar- Telas del material del MED	25
Cierre	<p>METACOGNICIÓN. Dialoga con los niños y niñas ¿cómo se sintieron al realizar el juego y cómo lo hicieron? ¿Les gustó el juego realizado? Preguntar en casa quien de sus familiares ha jugado caliente, caliente, frio, frio.</p>		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Diarios reflexivos

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “CALIENTE, CALIENTE, FRÍO, FRÍO”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos 4 años											
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respetar las reglas durante el desarrollo del juego		Practica hábitos de cortesía		Resuelve problemas ocurridos durante el juego		Regula su propia conducta frente a los demás	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aldair Monsalve Chilcón									X		X	
02	Cleider Llanos Chilcón									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Ramírez Menor									X		X	
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón						X	X					
07	Mary Flores Requejo					X			X				
08	Max Salazar Julca					X			X				
09	Mayli Horna Flores					X			X				
10	Rosita Guevara Segura					X			X				
11	Sandy Flores Guevara					X			X				

DIARIO REFLEXIVO 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 13 de mayo del 2016
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: JUGUEMOS AL “CALIENTE, CALIENTE FRÍO, FRÍO”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 9
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si, seguí los pasos establecidos en la estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, los mismos que se desarrollan en el Taller de psicomotricidad cuyos pasos son Asamblea o inicio, desarrollo o expresividad motriz, relajación, expresión gráfico plástica y cierre. Porque de esta manera me ayudo a que la estrategia tenga un orden y una secuencia establecida juntamente con los Procesos Pedagógicos para lograr el propósito que es el de lograr la socialización en todos los estudiantes.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si, encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia las cuales fueron:

- Clima variado durante el desarrollo de la estrategia: (día muy soleado y con fuertes vientos)
- Diferencia de edades limitó a este juego ya que algunos no entendían las reglas de este juego tradicional.
- Muchos niños no tienen todavía una buena coordinación motora gruesa.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilicé los materiales didácticos como las telas, la palicinta de chicote, el patio de la Institución.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque estoy utilizando una lista de cotejos el mismo que es coherente con el propósito de la sesión de aprendizaje y enfocado a lograr el objetivo del trabajo de investigación.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Es muy buena estrategia simplemente recomiendo tener cuidado y mucha recomendación durante los acuerdos, durante el momento de correr a los compañeros y pegar con el chicote hacerlo con sumo cuidado de no lastimar a los niños y niñas.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I.: El Lirio
- 1.2. EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años
- 1.3. DOCENTE: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO
- 1.4. FECHA: 18 /04/2016

II. DATOS DEL TALLER DE APRNDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la institución educativa inicial El Lirio, Cutervo 2016”
- 2.2. TALLER: N° 10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS “LAS ESCONDIDAS”
- 2.4. DURACIÓN: 45 minutos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Campo temático	Indicador de desempeño		
PERSONAL SOCIAL	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.	Juegos motores	4 Años		
				Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA O INICIO: Sentados en círculo o semicírculo con los niños y niñas organizamos y recordamos nuestros acuerdos antes de iniciar el Taller.</p> <p>MOTIVACIÓN: A través de la dinámica del “UN ANIMAL PARTICULAR” En la selva hay un animal particular con la manito asa y se mueve así, así, así, asa, asa, asa, torciendo las piernas, rodillas, cabeza, sacando la lengua y así sucesivamente.</p> <p>¿Les gustó la dinámica? ¿Se han ayudado entre amigos? ¿Podemos ayudar a los más pequeños a realizar esta dinámica? Saberes previos: ¿recuerdan que juegos hemos practicado? ¿Para qué practicamos estos juegos? ¿Cómo apoyan a sus amigos jugando? ¿Qué pasa si sus amigos pequeños se caen jugando? Problematicación ¿Cómo podemos integrarnos todos al grupo?</p>	Patio de la escuela.	10
Desarrollo	<p>Propósito y organización: Pues hoy recordaremos un juego tradicional llamado: “LAS ESCONDIDAS”</p> <p>Gestión y acompañamiento del logro de la competencia: DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ: La profesora explica el juego: Las escondidas es un juego donde los jugadores tratan de esconderse mientras que otros tratan de</p>	Hilo para delimitar- Telas del material del MED	25

	<p>encontrarlos. Se elige uno o dos niños o niñas utilizando estrategias que pueden ser los más grandecitos o por descarte jugando al pito, pito colorito de la cera verdadera pim pom afuera y así vamos descartando a todos los niños y niñas para que se escondan luego los dos últimos que se quedan ellos serán las personas que encuentren a sus compañeros; cuando los encuentren mencionarán el nombre del encontrado y dirán así AMPAY ROSITA y así sucesivamente hasta encontrar a todos. Antes de comenzar el juego se establece reglas para evitar que se escondan en zonas peligrosas y todos los jugadores estén a salvo.</p> <p>-Los jugadores que encontraran estarán tapados los ojos hasta que sus amigos se escondan y dirán: AMPAY 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,¡ YA¡ ¡LISTOS O NO AYA VOY ¡y que no traten d hacer trampa para mirar a los jugadores donde se esconden y que comience el juego.</p> <p>RELAJACIÓN: Los niños se tiran al piso y se colocan de espaldas y luego levantan los brazos y piernas; al momento de levantar las extremidades inspiran profundo y al bajar las extremidades lentamente van espiran lentamente.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA: Ya en el aula se les dará plastilina para que moldeen lo que más les gusto del juego y exponen sus trabajos.</p>		
Cierre	<p>Dialoga con los niños ¿cómo se sintieron y al realizar el juego cómo lo hicieron? ¿Les gusto el juego realizado? Preguntar en casa quien de sus familiares ha jugado a las escondidas y que les cuenten como jugaban porque hay distintas maneras de jugar a las escondidas según el tiempo y el lugar.</p>		10

V. INSTRUMENTOS:

- ✓ Cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos.

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL TALLER: JUGUEMOS “LAS ESCONDIDAS”

AREA		PERSONAL SOCIAL											
COMPETENCIA		Convive respetándose a sí mismo y a los demás.											
CAPACIDAD		Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes.											
INDICADOR RUTAS DEL APRENDIZAJE		Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos 4 años											
N° Ord	NOMBRES Y APELLIDOS	Participa en el desarrollo del juego		Se integra con los niños del aula		Respetar las reglas durante el desarrollo del juego		Practicar hábitos de cortesía		Resuelve problemas ocurridos durante el juego		Regula su propia conducta frente a los demás	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Aldair Monsalve Chilcón									X		X	
02	Cleider Llanos Chilcón									X		X	
03	Elmer Flores Molocho									X		X	
04	Evelin Ramírez Menor									X		X	
05	Helen Herrera Llamo									X		X	
06	Luzmery Molocho Chilcón					x		X					
07	Mary Flores Requejo					X		x					
08	Max Salazar Julca					X		X					
09	Mayli Horna Flores					X		X					
10	Rosita Guevara Segura					X		X					
11	Sandy Flores Guevara					X		X					

DIARIO REFLEXIVO 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha: 01 de julio del 2016.
- 1.2. Institución Educativa Inicial: El Lirio
- 1.3. Título del proyecto de investigación: “Los juegos tradicionales mejoran la socialización en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad de la institución educativa N° 605 El Lirio Cutervo 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: “JUGUEMOS LAS ESCONDIDAS”
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 10
- 1.6. Docente participante: JUANA DIALENI TAPIA DELGADO

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Sí, seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, los mismos que se desarrollan en un Taller de psicomotricidad, los cuales son: Asamblea o inicio, desarrollo o expresividad motriz, relajación, expresión gráfico plástica y cierre, los mismos que están dentro de los procesos pedagógicos. Para de esta manera seguir en mi estrategia un orden o una secuencia ya establecida, la cual ayudará a cumplir con mi propósito que es el de lograr la socialización en los niños y niñas y que mejor practicando diversos juegos tradicionales que se practicaba en las escuelas de hace varios años atrás antes que la tecnología nos invada y que hasta ahora se practica en algunas comunidades.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

Si encontré dificultades en cuanto se al desarrollo en sí de este juego tradicional observé que algunos niños no asimilaban los acuerdos y se fueron muy lejos con la emoción de que no los encuentren.

-Se habían escondido en una pared que no tenían ventanas lo cual era peligroso; así que hay que tener bastante cuidado al escoger los lugares donde se esconderán para evitar accidentes.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilicé los materiales didácticos en esta oportunidad como por ejemplo el área verde de nuestra institución.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

Si porque estoy utilizando una lista de cotejos instrumento muy utilizado en el nivel inicial y es coherente con el taller que estoy aplicando y me facilita la evaluación de mis estudiantes y además tienen estrecha relación con el título del proyecto y el indicador de desempeño.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Es buena estrategia recomiendo practicarla ayuda a socializar a apoyarse entre compañeros les gustó mucho; tan solo tener cuidado al momento de ejecutarlo antes delimitar los espacios por donde se esconderán para que los niños y niñas sepan hasta donde desplazarse y recomendar mucho para no exponer al peligro a los estudiantes.

Ejecutar todos los días talleres donde se desarrollen distintos juegos tradicionales para ayudar a transmitir de generación en generación dichos juegos y perduren en el tiempo y de esta manera los niños socialicen mejor y tengan un mejor desenvolvimiento en el futuro.

ANEXO: 02 EVIDENCIAS FOTOGRAFÍAS

Los niños participan activamente de los juegos tradicionales; además de estar predispuestos a comprender las instrucciones de alguna actividad lúdica



Los niños se divierten con el juego las escondidas para optimizar los procesos de socialización.



JUEGO TRADICIONAL: LAS ESCONDIDAS



JUEGO TRADICIONAL: EL GATO Y EL RATÓN



JUEGO TRADICIONAL: EL RAYUELO



JUEGO TRADICIONAL: LA CEBOLLA



JUEGO TRADICIONAL: EL NOMBRE DE MI AMIGO Y STOP



JUEGO TRADICIONAL: EL LOBO SE FUE A LA GUERRA



JUEGO TRADICIONAL: LA GALLINITA CIEGA





UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 33

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9:30 a.m. horas del día 19 de enero del 2024; se reunieron en el ambiente Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Trabajo Académico, integrado por:

Presidente: Docente Teresa Elguera Tara
Secretario: Docente Juana Dalila Huaccha Alvarez
Vocal: Docente Demostenes Marin Chavez
Asesor: Docente Forge Daniel Diaz Garcia
Representante de la UIF: Docente

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis titulada: "Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial "El Pirio - Cutervo - 2016"

Presentada por: Juana Dialoni Tapia Delgado con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y recibidas las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y contenido de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, la Tesis se considera: APROBADA (X) DESAPROBADA (), con el calificativo de: Quince (15)

(Letras) (Números)

Acto seguido, el señor presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 10.30 a.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, de 19 de enero del 2024.

Handwritten signatures of the jury members: Presidente, Secretario, Vocal, Asesor, and UIF.

1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Juana Dialela Topio Delgado

DNI/Otros N°: 27296887

Correo electrónico: dialeladel@hotmail.com

Teléfono: 9716 0033

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: Los juegos tradicionales para optimizar los procesos de socialización en los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial «El Lirio» - Cutervo 2016

Asesor: Dr. Jorge Daniel Díaz García

Jurados: Prof. Teresa Elguera Sara (Presidenta)
Dra. Juana Doble Huaccha Alvarez (secretaria)
Lic. Demostenes Marin chavez (vocal)

Fecha de publicación: 11 / 03 / 2024

Escuela profesional/Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

____/____/____
11 / 03 / 2024

Fecha